MÅNEDS-MAGASINET
AMIGA
AMIGA ADVIS
Nr. 04/00 5. årgang 20. apr.–18. maj. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

TRSAC '00
— The Real Scene After Christmas

Vi har set på:
STFax Pro 2 • PageStream 4

ISSN 1396-8432 04
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:
Toshiba cd-rom-drev, Spil-bunkeren, kurser og meget mere...

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Bent S. Hansen
Klaus Dreyer
Leif Mortensen
Morten Skov
Ole Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

Leder

Velkommen til april-nummeret af Amiga Advis – i modsætning til alle mulige andre medier har vi ingen aprilsnar med. Jeg erkender bare at vi helt igennem er til at regne med på trods af at det er vores april-nummer.

Der er sket meget nyt for Amiga'en og her tænker jeg specielt på det nyligt afholdte Amiga-show i USA. Alt dette har vi en artikel om længere inde i bladet og af den grund vil jeg ikke kaste mig ud i nogen redegørelse her. Men derimod vil jeg snakke lidt om bladet her.

Som det er nu er vi på 36 sider og dette har jeg ikke tænkt mig at ændre ved det nærmere stykke tid, men efterhånden som tiden går får jeg færre og færre artikler.

Dette betyder efterhånden at jeg skal skrive flere og flere artikler, anmeldelser m.m. selv, og dette betyder at det bliver sværere og sværere at fylder de 36 sider ud.

Samtidigt med er det min opfattelse at når vi kun er på 36 sider ville det bedste være at anmeldelser, artikler m.m. max. fylder to sider hver, sådan at der er stadigvæk er mange forskellige ting, sådan at der bliver lidt for enhver smag.

Det vi i øjeblikket tit bliver nødt til er at få artikler til at fylde en ekstra halv side ved hjælp af billeder, lave fire kort-nyt-sider m.m. og selv disse tricks kan nogen gange ikke helt være nok.

Derfor kan min sidste mulighed blive at gå ned i sideantallet i et konkret nummer, og dette synes jeg ikke lyder rigtigt tiltalende og burde ikke være nødvendigt.

Jeg kunne naturligvis skrive noget mere, men jo mere jeg skal skriver jo mindre tid har jeg til at få bladet udgivet, samtidigt med at jeg ikke ved fra gang til gang hvor mange sider vi mangler artikler til, så det er altid først i sidste øjeblik jeg kan gå igang med artiklerne.

Dette betyder ikke kun at mine artikler bliver lidt stressede, men også at Peter's opsætning og Thorsten's korrekturlæsning bliver stresset pga. af det sene overblik.

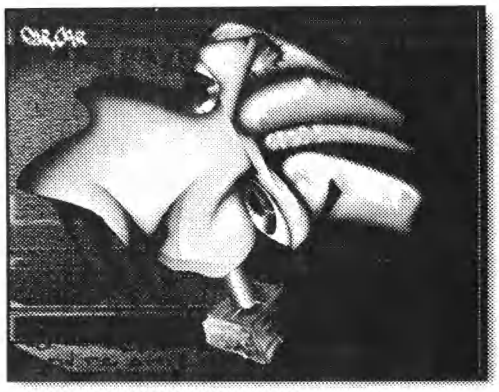
Derfor har vi brug for et par nye faste skribenter og at der igen kommer uopfordrede programanmeldelser o.l. fra jer læsere.

Kort fortalt er min bøn til jer at I skal hjælpe mig lidt mere så vi rigtigt kan få noget ud af vores 36 sider.

jan

Indhold

8



Farfars vinderbillede fra TRSAC '00 – The Real Scene After Christmas

AKTUELT

6 Amiga nyt – en ny start
8 Destination: TRSAC '00

ANMELDELSER

11 PageStream 4
12 STFax Pro 4
15 Toshiba Speed cd-rom drev, ja tak

KURSER

22 REBOL, del 15
24 Can you IMAGINE that, del 28

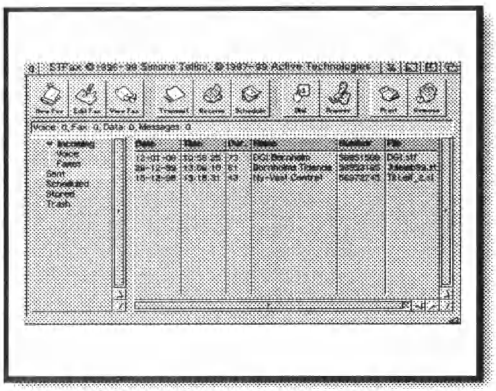
SPIL

27 Spil-bunkeren

ANDET

20 OS 3.5 – små nyttige utilities
26 Amiga Advis cd-rom vol. 2
32 Post-kassen

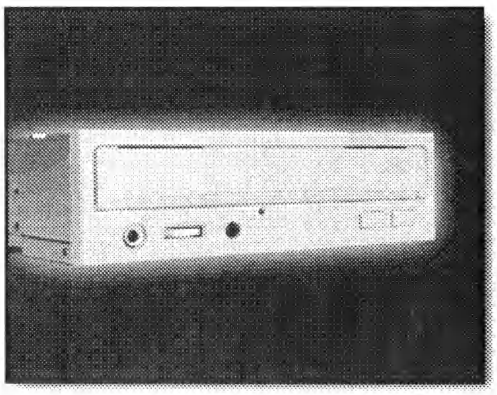
12



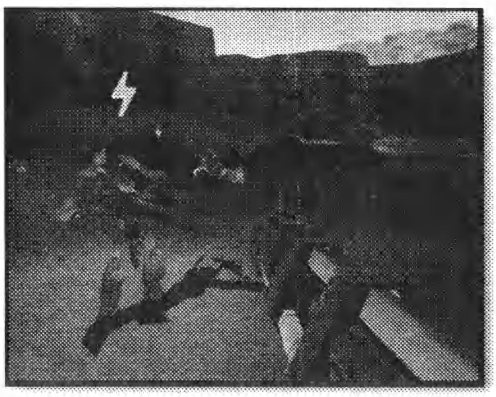
Der er næsten ingen grænser for hvad det nye STFax Pro 4 kan – måske lige bortset fra at lave kaffe...

15

... og så har Jan som lovet kigget på en række cd-rom-drev – dette er dog ikke et af dem...



27



Endnu en gang kun en Spil-bunker, men der er spændende ting om bl.a. Hyperion. Her et shot fra Shogo.

ANNONCER

Kiwi Multimedia 18–19
Absalon Data 26
Alive Mediasoft 32–33
Kiwi Multimedia 40

Kort Nyt...

Amiga Advis

Aprilsnar!

■ Fra Torsten Jager, ***t.jager@gmx.de***, har vi modtaget en aprilsnar der går ud på, automatisk at montere filsystemer på Amiga så man kan bruge programmer fra andre platforme på sin egen elskede datamaskine. Man skal nu nok ikke regne med at E-Mail-adressens indehaver er vidende om sine formidable evner.

Desuden var filen af en navngivning så at det var nødvendigt, via diverse krumspring, at slippe af med den igen, for html-læseren og AmigaDOS ville ikke kendes ved den.

Angiveligt skulle selv KickStart-WorkBench/Intuition af version 1.3 fra 1988 være anvendelige for programmets funktionsduelighed.

Håber i havde en god 1. april. □

Amiga Advis

Commander

■ Commander er et program der administrerer en menulignende tilgang til makroer eller ARexx-programmer der kan udføre en masse automatiske funktioner når man har sat det op.

Programmet har sin egen grafiske brugerflade der er fuldt konfigurerbar for alle programmer der knyttes til, udenfor de pågældende programmer. Dette i f.eks. modsætning til MUI.

Foreløbigt er programmet kun programmeret og udnyttet i forbindelse med ImageFX, men skulle kunne bruges med ethvert andet program der drager nytte af ARexx.

Adressen har vi desværre ikke opfattet, men ved at søge på det angivelige programnavn, Commander, skulle man kunne finde mere. Programmet er som sagt ikke specifikt for ImageFX. □

Amiga Advis

Nyt Amiga-blad i Storbritannien

■ Et lavbudgetbaseret Amiga-blad har set dagens lys i Storbritannien. I lighed med Amiga Advis vil de forsøge dem med at basere sig på abonnenter.

Men de har potentielt ti gange så mange læsere, forsigtigt anslået, som Amiga Advis. Og så kommer bladet i farver.

Et enkelt blad koster 55–60,- kr. hvis man bor udenfor Storbritannien, indenfor ca. 45–50,- kr.

Ved at være abonnent kan man spare omkring 30–35,- kr. om året i forhold til at købe det løst hos de foreløbigt omkring 200 salgssteder over hele øen.

Bladet er sat til at udkomme hver anden måned.

Hvis du vil vide mere kan du slå op på:
www.CsandE.co.uk □

Amiga Advis

AFD ophavsrettigheder

■ Rettighederne til AFD er lagt ud på nettet til fri afbenyttelse.

Måske det kun er koderne og idéerne der er interessante, men disse er altså nu tilgængelige på femten sprog. Man skal lige være opmærksom på at hvis nogen af idéerne bliver benyttet direkte, vil disse muligvis være beskyttede af ophavsrettigheder. Men det behøver nu ikke være alle.

Så har du lyst til at være verdens førende programmør af FD-programmel er her chancen. Det er da noget for tilhængerne af open source.

Det at koderne lægges ud, tilgængelige for alle, må man gøre sig klart, er ensbetydende med en utrolig selvtillid fra programmørernes side. De må jo regne med at væsentlige sider af deres opdagelser indenfor problemløsning, simpelthen der den bedste løsning. Er det ikke en udfordring?

Kan du programmere noget der er bedre, uden at bruge de oprindelige idéer vil mange penge i copyright og mønsterbeskyttelse måske være sparet.

Se hvad du kan gøre ved idéen. Nedhent fuldt arkiv eller enkeltfiler fra:
AFD.home.pages.de

Forsvinder dit arkiv og den gamle adresse med dette, kan du altid henvende dig til programmøren Dietmar Knoll på:
www.dknoll.myokay.net/AFD □

Amiga Advis

BVision, 3D-grafik for A1200

■ BVision PPC er et grafikacceleratorkort med 64-bit grafikfunktioner.

Det afskibes med PERMEDIA2 3D Labs.

Ved en lodret refresh-frekvens på 85 Hz kan man opnå en opløsning på 1600×1200.

Vandret scanningsfrekvens understøttes mellem 31 kHz og 80 kHz.

På kortet er der 8MB SGRAM.

Det kræves at man har et PPC-acceleratorkort af typerne som f.eks. 603e or 603e+ phase5 Blizzard.

Passer ind i Amiga 1200 Desktop og 1200 Tower. □

Amiga Advis

CD-ROM for billedentusiaster

■ En CD-samling af programmer for billedmanipulation er nu på gaden (på nettet). Alle de seneste plug-ins er inkluderede samt en fuld version af Personal Paint v7.1b.

Du behøver sådan set kun en Amiga med WorkBench/Intuition version 2.x, men det anbefales at du har OS3.x samt 8 MB og som obligatorisk, en harddisk.

Prisen er nok lidt pebret, $45,-US, men vi er spændte på om nogen af vore læsere vil reflektere på annoncen og sende os en anmeldelse.

Image Engineer website:
www.amigaworld.com/support/imageengineer

Visual Engineering website:
wwnet.fi/users/smarko/visual □

Amiga Advis

Aladdin's Lamp et magasin for ImageFX-brugere

■ Rod Volkmar er tilsyneladende interviewet til en meddeler på internettet.

Han udtaler at magasinet Aladdin's Lamp der sidst udkom vinteren 1996 nu er genopstået som et Internet-magasin.

Den gang var det et magasin der bragte fif til brugere af 3D-programmer på Amiga'en.

Nu er det blevet et magasin for brugere af ImageFX og er tilgængeligt for alle der interesserer sig for 4D-animationer og sådan.

Adgangen til siden på WWW findes på Nova Design, Inc.'s hjemmeside ***www.novadesign.com***. □

Amiga Advis

Professionel Amiga-database

■ Tom Kisner, den øjensynlige indehaver af navnet Grapevine Computers ønsker at få lavet sig en hjemmeside der kan måle sig med den hedengangne CUCUG og derudover rumme faciliteter så sikker handel kan finde sted på nettet.

Han sælger aktier i foretagendet på $1,- US stykket i håb om at forehavendet kan blive financieret.

Og så er han klar over at Tyskland er et vigtigt marked at have med sig, så derfor ønsker han sig en medarbejder der er hjemme, både i tysk og engelsk.

Hvis du vil vide mere om dette projekt, der lyder knapt så omfattende som et en tysker lancerede for snart et halvt år siden og omtalt her i bladet, så forsøg at slå op på hjemmesiden:
www.amigan.com □

Amiga Advis

Modtaget 14. marts i år...

■ Endnu en aprilsnar?

Du kan købe en dims til, via et lakridsbåndskabel til Amiga'en at koble din Amiga til ethvert device i dit hjem via den infrarøde kommunikationskanal du derved opnår. Via programmel kan du styre køleskabet, fjernsynet, videomaskinen osv.

Med denne enhed på seks gange fire gange to centimeter garanterer udbyderen at du infrarødt kan koble op til samtlige dine hjemlige elektriske brugsgenstande med passende programmel.

Vi forbeholder os retten til at grine når de skriver at der er sket et prisfald til $49,- US. □

Amiga Advis

UGN-Times

■ UGN er stolte af at kunne præsentere en forudgave af et nyt Amiga-magasin. Øjensynligt er det lige så meget et OnLine-magasin som noget der skal udkomme på gaden. Årsagen til deres hektiske nuværende advisering er at de kan påvise adgangen til det offentlige net af radioudbydere.

Måske det ikke er gået op for alle af vore læsere, men henover hovedet, men – der er faktisk fremstillet et apparat der kan kobles på antennenettet i USA og til datamaskinen om dette ønskes.

Humlen er at der er omkring 3800 udbydere af radio på internettet. At navigere mellem alle disse tilbud kræver en database.

Hvis du er interesseret i at deltage med artikler eller at rundsprede dine oversættelser – så tøv ikke.

Henvend dig på:
targhan@amigaonline.net □

Amiga-nyt – en ny start

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Omkring den første April blev der igen afholdt et Amiga-show og denne gang var det i mulighedernes land nr. ét, nemlig USA.
Faktisk har vi denne gang en mand derovre, eller rettere sagt, så er en af vores læsere taget derover og har ved denne lejlighed tilbudt at lave en reportage derovre fra, hvilket vi naturligvis tager imod med kyshånd.
Desværre vil hans rapport først være parat til næste nummer og derfor vil vi denne gang tage et smugkig på de fremtidsplaner som Amiga Inc. fremlagde den første dag derovre da disse jo ikke kan vente til næste gang.
Derfor vil denne rapport kun omhandle de nye udviklingstiltag og ikke selve showet.

Planen om HW?

Vi har tidligere skrevet meget om de planer, tiltag og strategier der blev besluttet under Jim Collas, men siden da har Jim fået sparket og andre har overtaget roret. Men i bund og grund vil de nye ejere noget nær det samme som Jim ville, med den undtagelse at man ikke vil lave specifikt Amiga-isenkram, men overlade det til andre. Dvs. at grundidéen man havde lige før Jim kom til, er blevet genindført. Altså kun koncentrere sig om programmellet (styresystemet).

Om dette er godt eller skidt kan der være mange delte meninger om, men én ting er sikker – det er noget nemmere og koster ikke de rigtigt mange, mange penge at lave et operativsystem i forhold til isenkrammet.

Samtidigt giver det en meget større målgruppe at henvende sig til alle der allerede har en datamaskine, selvom problemet jo så må siges at være at folk der har et EDB-system kan være svære at få til at skifte deres system ud med noget nyt. Dog må man sige at Linux'es fremgang er et tegn på at flere og flere får øjnene op for at der findes andet end Windows.

Men det er ikke kun denne målgruppe der nu skal satses på, for man vil også satse på folk der ikke har en datamaskine og som også er ligeglade med dem. Det lyder måske lidt underligt, men idéen er faktisk ikke ny.

Bare indenfor Amiga'ens egne rækker har man tidligere forsøgt sig med at lave en datamaskine der mere var en almindelig enhed i huset end en farlig maskine hvor man skal vide alt muligt om den før den kan bruges. F.eks. ligner CDTV'en en almindelig cd-afspiller. Walker'en der ganske vist aldrig kom i handelen, havde også et design der skulle få den til at smelte sammen med husets andre enheder.

Men når man snakker om denne gruppe nutildags er det ikke kun designet man hentyder til, men i lige så høj grad brugen af disse enheder da disse ikke må være vanskeligere at betjene end en videomaskine.

Faktisk er det denne gruppe af forbrugerprodukter man kæmper om i øjeblikket idet denne er meget interessant for bl.a. kapitalinteresserne. For der er endnu ingen der har sat sig tungt ovenpå denne ligesom Microsoft har sat sig på MS-DOS/pc'eren og markedet for denne slags enheder kan meget nemt gå hen og blive endnu større end det egentlige datamaskinemarked, lidt afhængigt af hvordan samfundsudviklingen går.

F.eks. er en af idéerne med Java at man ikke har programmer liggende på sin egen maskine, men at man går ind på en hjemmeside hos f.eks. Corel og lejer brugen af et skriveprogram det stykke tid det nu tager at forme et brev, udskrive det og dermed færdig med programmet i denne omgang.

Dette er i høj grad en samfundsudvikling der skal finde sted før det bliver rigtigt aktuelt. F.eks. skal det jo være gratis at gå på internettet før denne her idé bliver rigtigt anvendelig.

Men for at komme tilbage til markedet for disse husholdningsenheder – for man kunne jo forestille sig at der ville være en enhed til tv'et som man kunne se film via når det passer én. Man vil kunne hente de programmer, man ikke har tid til at se når de sendes, ned, og så afspille dem når man har tid. Denne enhed vil så måske også kunne bruges til Internettet. Eller det ville jo også være oplagt at have en specifik enhed til dette.

Man kunne også forestille sig en enhed hvorpå man hører radio og afspiller musik. Her kunne Java-idéen så også godt bruges. Du køber ikke nogen musik-cd'er mere, men afspiller dem fra nettet og betaler så kun en afgift for det aktuelle forbrug.

Idéerne kan være mange, men prøv at se omkring i dit hjem og alle de enheder du allerede har. Nu kan du så overveje hvordan disse kunne falde ind i den favre nye verden.

Men for at runde dette afsnit af vil jeg lige slå det fast; Amiga vil ikke selv fremstille isenkram, men man taler med hardware-producenter om at de kan sælge deres produkter med det nye Amiga-logo på og indtil videre skulle man have adgang til ca. 600 salgssteder/butikker på verdensplan som følge af disse samtaler.

Slutteligt skal jeg lige nævne at animatorer fra Disney Corp. har lavet nogle maskindesign-forslag til Amiga'en, men dette skal kun ses som en gestus fra dem og ikke som et tegn på at der arbejdes på specielt Amiga-isenkram. Heller ikke i selve maskinens indre arkitektur.

I følge Disney Corp. selv bruger de over 500 Amiga'er til at skabe animationer på og som en hyldest til denne pragtfulde datamaskine har de lavet disse designforslag. ▸

OS'et

Planerne om OS'et igner til forveksling de der kom fre sidste år. Altså først har vi TAO software der snakker med CPU'en m.m., herefter kommer så Linux hvorpå der så ligger en Amiga-GUI eller brugerflade om m vil.

Man siger at TAO's kerne vil fylde 35 kB mens hele OS'et med GUI og Java vil fylde 3 MB og dette kan jeg ikke helt få til at passe med at man vil bruge Linux da dette OS fylder meget mere end 3 MB.

Om dette så skyldes at jeg ved for lidt om Linux's muligheder på det tekniske plan eller om der er tale om flere forskellige OS-udgaver, om det afhænger af hvor det skal bruges, ved jeg ikke, men én ting er sikker – jeg har ikke gennemskuet deres systemplaner endnu.

Derfor vil jeg heller ikke opfordre jer læsere til at drage alt for mange konklusioner ud fra det jeg skriver i denne her artikel, og i resten af det jeg skriver om OS'et vil jeg da også kun fremsætte dét som Amiga selv er kommet med.

Man siger:

– Amiga vil være en brugerpålægning, layer, til 26 forskellige Linux-udgaver og dette betyder sikkert noget med at Amiga'ens brugerflade helt eller delvist kan bruges på disse 26 forskellige Linux-udgaver.

– Amiga vil blive den generelle brugerflade på Corel's Linux-udgave.

– Java vil spille en vigtig rolle på Amiga'en og her igennem vil der komme mange Java-produkter til den nye Amiga.

– Brugerfladen på den nye udgave af Amiga vil blive meget fleksibel således at man kan få den til at ligne det man nu har lyst til. F.eks. kan du få den til at ligne den gode gamle Wb-overflade, Windows-brugere kan få den til at ligne dette, få den til at lige en Mac. eller hvad man nu har lyst til – dit valg.

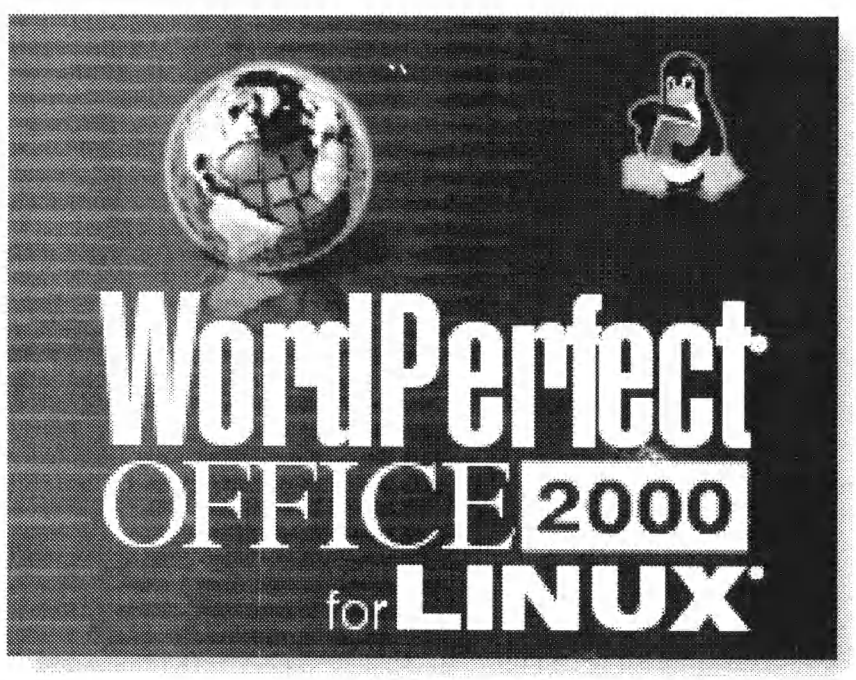
Og med det vil jeg slutte dette OS-afsnit.

Programmel

En meget vigtig ting, hvis dette her skal kunne lade sig gøre, er jo at man kan køre noget programmel ovenpå det, for ellers kan det jo være lidt lige meget.

Her har man så lavet aftaler med følgende gamle Amiga-firmaer: *Epic Marketing*, *ACT*, *DCE*, *Met@box*, *Amiga Development*, *Titan Computer*, *H&P*, *Digital Images*, *Hyperion* og *Crystal Software*. Og ud fra disse firmaer skulle vi få op mod 117 forskellige brugerprogramfremstillere overført til den nye Amiga. Men også andre vil stå parate til at overføre programmer til den nye Amiga-platform, eller hvad vi nu skal kalde den, og dem vil jeg lige nævne her:

- **Corel** vil udbyde deres WordPerfect Office 2000 samt alle de andre produkter som de har lavet til Linux.
- **Scala** vil ligeledes lave en version af Scala.



- **Espial** vil lave en browser.

Men vi kan vist roligt regne med at der kommer mere fordi det er netop dér Linux og Java kommer til at spille en afgørende rolle. Samtidigt med skulle Amiga-udviklermaskinen være klar til salg når dette blad læses.

Denne udviklermaskine er sådan set en MS-DOS-pc der kører en udvikler-udgave af det kommende Amiga OS. Men da den kun er beregnet til udviklere vil jeg ikke skrive meget mere om den og da det nye OS bliver isenkram-uafhængigt pga. TAO's kerne, er valget af en MS-DOS-pc'er rimeligt ligegyldigt – det vigtigste er jo at den bliver billigere så mange af udviklerne har råd til den så de kan få udviklet nogle programmer til os.

Diverse

Under showet er der blevet fremhævet mange samarbejdspartnere, men da det er et vidt begreb hvad en sådan er, vil heller ikke dette afsnit blive det mest fyldestgørende. Men **Corel** er tilsyneladene en af de vigtige af dem og deres samarbejde må formodes at være rimeligt tæt.

Sun Microsystems er via deres samarbejde med TAO ligeledes en af dem der må formodes at være god nok da dette AmigaOS meget godt opfylder det Sun har forsøgt på i mange år.

Herudover er der blevet nævnt navne som **JVC** og **Sony**, men såvidt jeg ved er disse ikke mere samarbejdspartner end at de synes at det er spændende nok og ikke har afvist fortsatte samtaler.

Og for at slutte af i egen boldgade, så vil Amiga og Phønix-gruppen begynde at samarbejde fra nu af, men hvad dette medfører ved jeg ikke.

Men nu er der lagt nogle jern i ilden og så må vi jo se hvad fremtiden bringer. Vi ses i næste nummer af Amiga Advis. □

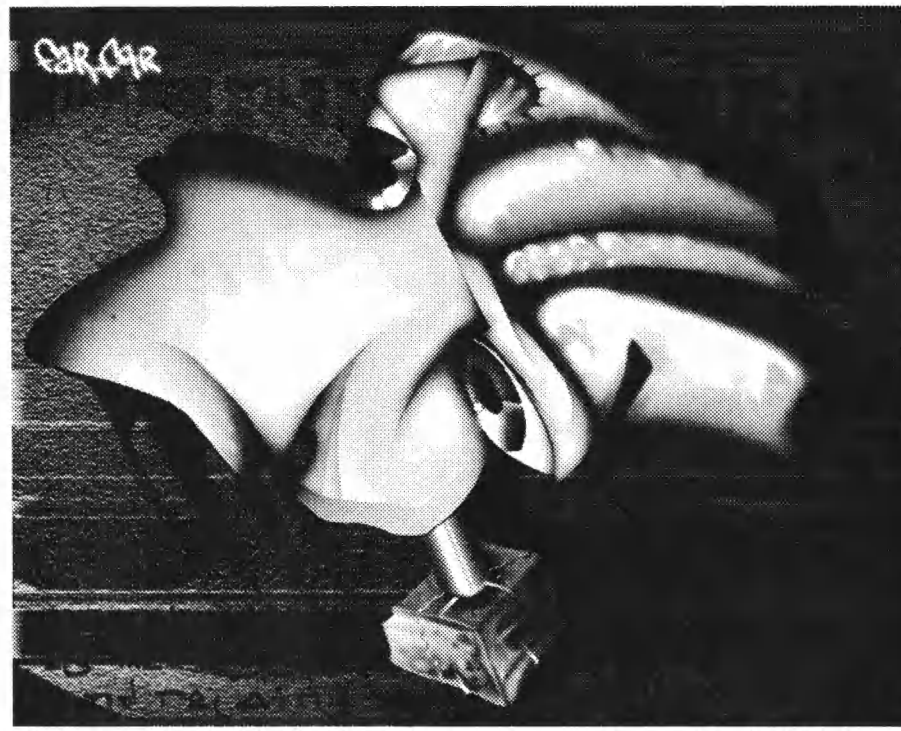
Destination:
TRSAC '00

■ *Af Dreyer*

To dage blandt Amiga-freaks et sted der ikke er til at finde mellem Horsens og Vejle: The Real Scene after Christmas

Det var dag den nat, klokken var 19:00 og Cromatics og slæng havde slået dørene op i Vrigsted forsamlingshus for at lukke folk ind til deres TRSAC party. Ihvertfald for de folk der kunne finde det, for det viste sig at Vrigsted er en så stor by, at den var delt op i to! Hvilken del skulle man vælge...? Den rigtige givetvis, så det gjorde vi til sidst.

Fandt man forsamlingshuset ville man opdage et computerkabinet, hvorpå stod skrevet TRSAC med ubehjælpsom barneskrift, placeret ved vejen (et kabinet som under party'et fik besøg af en hund – regn selv resten ud).



Farfar blev suveræn vinder af pixel-konkurrencen med dette abstrakte billede.

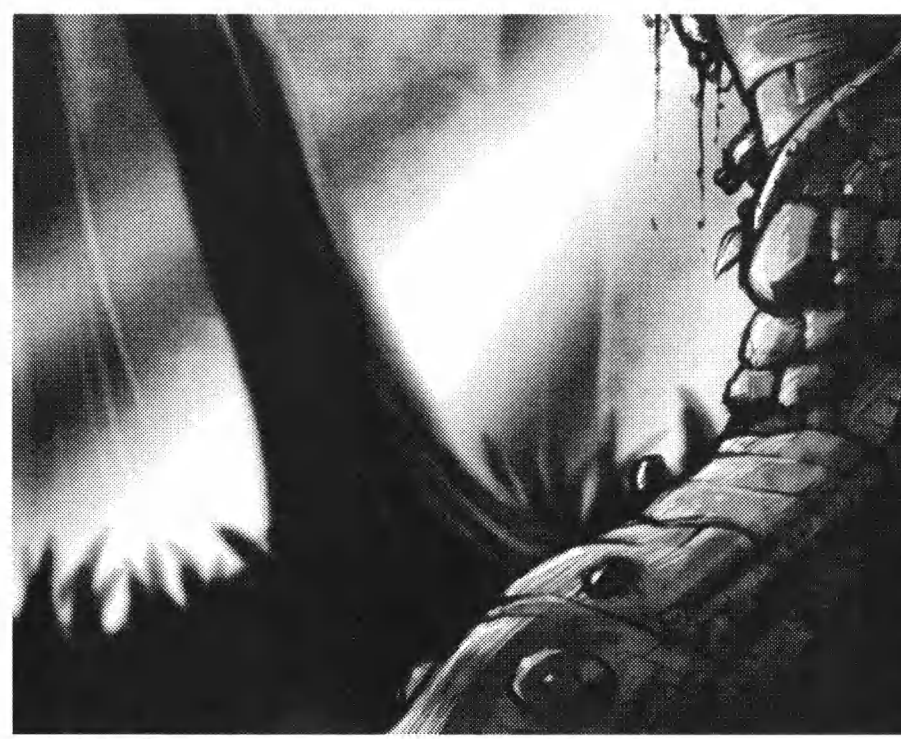
En lille, lækker sag

Inde i forsamlingshuset var der stillet tre rækker borde op, to langs væggene og en i midten. Det var hvad der var plads til, men det var ikke nødvendigt med mere, for der var fint plads til de godt 40 deltagere der var mødt op, til trods for, at TRSAC oprindeligt var placeret tidsmæssigt ca. to uger forinden. Langt de fleste af gæsterne var Amiga-ejere, hvilket jo er en god ting™, kun ca. tre piskere blev observeret og nedgjort.

Party inside

Der var lagt op til to dages hyggelig og venlig scenestemning, og det var hvad der var. Alkohol var tilmed tilladt og blev solgt på stedet, hvilket ikke ligefrem hæmmede den festlige stemning i de sene aftentimer. Nogen var mere "festlige" end andre, men på en god måde (vi vil af hensyn til de enkelte personer ikke nævne navne – her).

En stor del af tiden gik således for



Toft/Polka Brothers er manden bag denne skov: "Forest".

TRSAC '00 resultater

(placering/point/titel/af)

4-kanals musik

1.	85	Pervert Angel Trip	Teo/Kangooroo
2.	47	Moments	Dc. Clark/Secretly!
3.	39	Deselected	Frequent & Zixaq/Ephidrena

Multi-kanals musik

1.	54	Diffusion	Puryx/Unique & Maximum
2.	43	MatrixÆvl	Maytz
3.	37	Halucination	Loaderror/Ephidrena

Pixel

1.	89	Nu holder du KÆFT!	Farfar/Cromatics
2.	46	Forest	Toft/Polka B.
3.	18	Where's Life part 2	Fasix/Cromatics

Raytracing

1.	74	12:37	Ody/Cromatics
2.	62	UAS	Flunkium
3.	52	Wasteland dinosaur	Dental Headache/Cromatics

64k intro

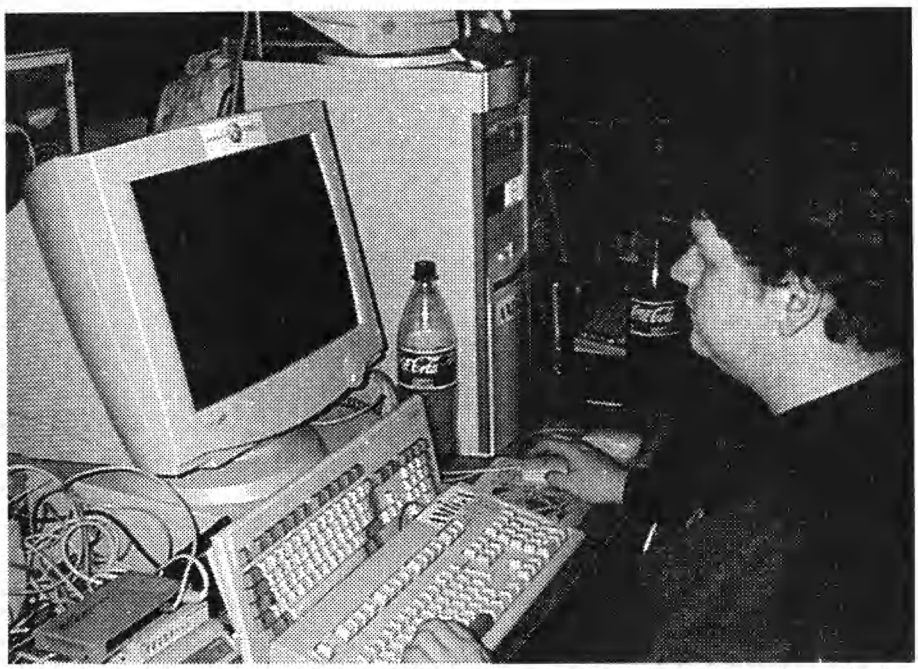
1.	129	Randomized.sheep	Loonies
2.	71	Pakarat	Rave Network Overscan
3.	69	BBStro	Gunnars Farvebio
4.	11	Ubehageligt død tetris	Blueberry

Demo

1.	145	Senseless	The Black Lotus
2.	93	Faggot	Cromatics
3.	85	Turn up the hype	Ephidrena

Wild!-demo

1.	95	U-land breaker	Toft/Polka Brothers (MPEG)
2.	85	Ketchup	The Beerz (A500 demo)



Pede fra "Foreningen for Udryddelse af Piskere" er forfaldet til et spil net-Quake. Tsk-tsk...

mange af deltagerne foran computerne, men med ligeså stort fokus på indtagelse af øl, uden at det udviklede sig til et druk-party (for de fleste). Andre forsøgte at færdiggøre deres konkurrence-produktioner, andre igen benyttede sig af den antikke (men tilsyneladende underholdende) arcade-maskine, der var stillet op i det tilstødende lokale, som også havde funktion af soverum. Desuden stod der et klaver henne i hjørnet. Tak for spillet, Indy!

Teknik

Storskærmen fyldte hele endevæggen, mens selve billedet fyldte under halvdelen af dette areal. Det var dog rigeligt stort til at man sagtens kunne se hvad der foregik, også selvom man befandt sig i den anden ende af lokalet. Lydanlægget var ligeledes helt iorden, selvom akustikken lod noget tilbage at ønske.

En vis Darkhawk havde succes med – uden brug af førnævnte lydanlæg – at spille hele lokalet op med gode gamle klassikere fra gamle Amiga-demoer og lignende. Andre synes dog ikke at være helt tilfredse med disse lyde, så snart var der to–tre lydkilder der spillede forskellig musik, hvilket hævede lydniveauet betydeligt, men det kunne overtegnede nu godt have undværet. På den anden side, sådan er det jo når børn mødes... Et klassisk fænomen, og et karakteristisk træk for computerparties. Lydende døde dog hen når der blev vist demoer på storskærmen (altså bortset fra den lyd der nu skulle være der).

Som på ethvert andet party (?) opstod der et par korte strømafbrydelser, som naturligvis var irriterende, men Cromatics og co. fik hurtigt løst problemet.

Konkurrencer

På trods af party'ets lille størrelse var der en hel del produktioner med i konkurrencerne.

Demo-konkurrencen bød på hele fire demoer, hvoraf de tre deltog officielt, mens en enkelt af dem blev bandlyst – det var en fast-demo af Cute, som nok er bedst tjent med at blive glemt. Overraskende nok var der hele to udenlandske demoer der deltog, selvom

Femårs-jubilæum med manér: TRSAC-Kagemand til gæsterne!

Loonies modtager en and for deres "Randomized.sheep"-intro.

det kun var danskere der var mødt op på party'et. At ikke være på party'et, men alligevel deltage var dog fuldt lovligt, men det er nu alligevel lidt sært at se, at der ikke er nogen til at tage imod hæderen ved præmieoverrækkelsen. Overraskende, synes jeg, var, at TBL igen var på banen med en ganske god demo, der – naturligvis, kunne man fristes til at sige – besatte førstepladsen. Den anden udenlandske demo kom fra Ephidrena, som dog kun opnåede tredje og sidstepladsen (da dette var samme placering), overgået af Cromatics selv, der selv var stillet op i deres egen konkurrence på hjemmebane (hmmm)...

Også i Intro-konkurrencen var der fire produktioner. Loonies løb ikke overraskende med sejren med endnu en intro, der benytter sig af deres ret suveræne 3D-engine, samt en "tilfældig sætning"-generator, der ind imellem siger mærkelige ting.

Grafik- og musik-konkurrencerne var generelt ikke noget at blive alt for begejstret for, men selvfølgelig var der også i disse konkurrencer nogle interessante produktioner med.

Wilddemo-konkurrencen var ligeledes ikke imponerende. To produktioner deltog, hvoraf kun den ene blev vist på storskærmen. Den anden (kreeret af The Beerz hvem det så end er) blev kørt på en Amiga 500 placeret i nærheden af indgangen – fascinerende så mange personer man kan samle på så lidt plads.

For en ordens skyld må jeg hellere lige nævne at ingen pisker-produktioner deltog, ihvertfald ikke hvad angår demo- og intro-konkurrencen.

På en eller anden måde lykkedes det for Cromatics at forsinke nogle af konkurrencerne i flere timer i forhold til det annoncerede tidspunkt. Hvorfor får vi måske aldrig at vide?

The end

Ja, det var et af de bedre parties. Flinke folk, hyggelig stemning, billige øl (hvis man spurgte efter de rigtige...), og på et tidspunkt blev der også serveret spaghetti med kødssovs til en billig penge. Tanken var god, men sovsen var en tynd gang suppe.

Cromaterne havde tilmed femårsjubilæum – tillykke med det – og serverede derfor kagemænd til stor glæde for gæsterne.

Det hele sluttede naturligvis af med prisoverrækkelsen som bar præg af at folk enten ikke var til stede eller var flove over deres produktioner, for der var ikke mange folk oppe for at hente deres præmie: En plastik-and i enten guld-, sølv- eller bronze-farve alt efter ens placering. De overskydende ænder blev solgt til dem der bød højest! Utroligt hvad folk hellere vil have end penge!

Vi tog trætte hjem, en god oplevelse rigere. Sådan kunne jeg godt tænke mig at tilbringe flere af mine weekender. Og da der er et nyt TRSAC under opsejling til efteråret skulle der være gode muligheder for det! Indtil da vil jeg "nøjes" med Symposium i Tyskland.

Tak til The One som muliggjorde fotografierne på disse sider.

Vil du se flere billeder fra TRSAC '00, så tag et kig på
http://jens.dueholm.dk/trsac
(på eget ansvar, det er stærke sager!). Der er de tilmed i farver!

TRSAC's hjemmeside:
http://demo-scene.dk/trsac/ □

PageStream 4

DTP-verdenens (lille) konge

■ *Af Peter Sandgaard Andersen*

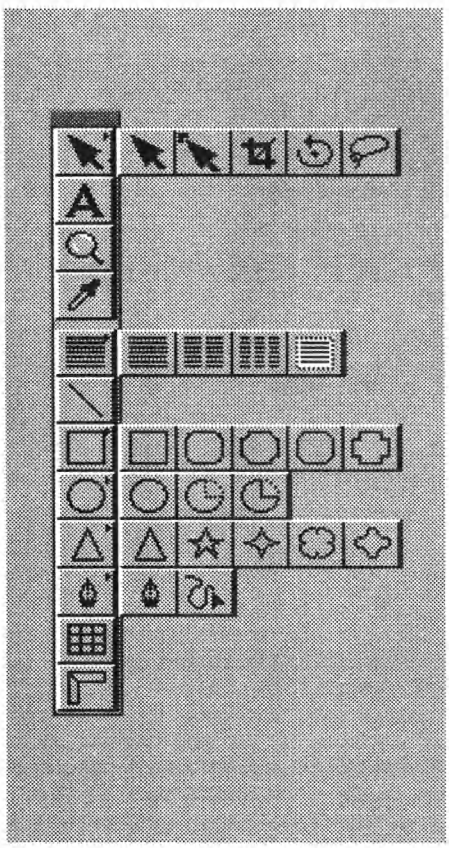
Denne lidt spøgefulde overskrift skal henvise til at PageStream er stærkere end nogensinde, men desværre ikke særligt udbredt...

Som opsætter af bladet er det mig der har mest med PageStream at gøre og derfor er det naturligt at det er mig der kigger på denne (næsten) nye version af programmet.

Lad det være sagt med det samme: Jeg har ikke kigget det så meget efter i sømmene som jeg gerne ville, følgelig er karaktererne udeladt, da jeg ikke vil give et forkert indtryk af programmet.

Hva' nyt...?

PageStream 4 leveres nu på cd-rom for at få plads til det hele og den installeres helt uden problemer. Der medfølger desuden en ny trykt manual.



Af nye ting kan bl.a. nævnes (ifølge Softlogik's hjemmeside):

Native Indexing – bruges til at lave henvisninger og oversigter

PDF-eksport

HTML-tekst import/eksport

Definerede styletags & variabler på kapititel-niveau

Visitkort-/label-udskrift – det er nu muligt at kreere et visitkort eller lignende og derefter få PageStream til at fordele det ud over siden, så man ikke selv skal kopiere det

Variabel FPO-størrelse – FPO er den kopi der vises når billeder ligger eksternt, og det er så opløsningen på denne man kan justere

Collect for output – samler dokumentet og *alle* de eksterne billeder på ét sted

Definérbare standard tekst-attributter – man har nu helt frie hænder med hensyn til hvordan tekst som standard skal se ud – det gælder også fyldningen af teksten!

Layers – i.f.m. tegning

Drag & Drop text – markér et tekstområde og træk det et andet sted hen med musen – en ting jeg tit har savnet.

Søg/erstat – det er nu muligt at søge efter/erstatte specialtegn og attributter, samt at benytte wildcards i søgningen

Trapping

Afsnitsnummerering

Før/efter afsnit-regler – regler for linieafstand f.eks. i forbindelse med mellemrubrikker m.v.

True smallcaps – justér størrelsen af de 'små kapitæler'

Indholdsfortegnelse

Figur-nummerering

Redigér maske på stedet – når man har maskeret et billede kan man nu umiddelbart tilpasse maskeringen 'real time' – en lækker detalje jeg længe har savnet

Bookmarks – gør det letttere at finde et bestemt sted i dokumentet

Lasso select – gør at man kan markere objekter ved at 'tegne' rundt om dem

Hertil skal det dog siges at jeg ikke har kunnet få hverken PDF- eller HTML-eksport til at virke. Desuden har der indsneget sig en fejl der gør at hvis man f.eks. har valgt et billede til at ligge eksternt og bagefter skifter mening og prøver at gøre det internt (eller omvendt), så skal man ud og finde det igen – en dum fejl som jeg håber bliver rettet hurtigt.

KONKLUSION

Jeg ved godt denne anmeldelse er lidt kort, men på trods af de nævnte fejl og mangler er jeg ikke længere i tvivl om at man bør opdatere til PageStream 4. De nye ting er simpelthen for uundværlige (man må så leve med fejlene til de bliver rettet hen ad vejen). □

PageStream 4.0

Udvikler:
Softlgik Publishing
Systemkrav (minimum):
- 68000
- OS 2.04
- HD (8 MB)
- 6 MB ram
- Cd-rom-drev

Anbefalet:
- 68040+
- 12 MB ram

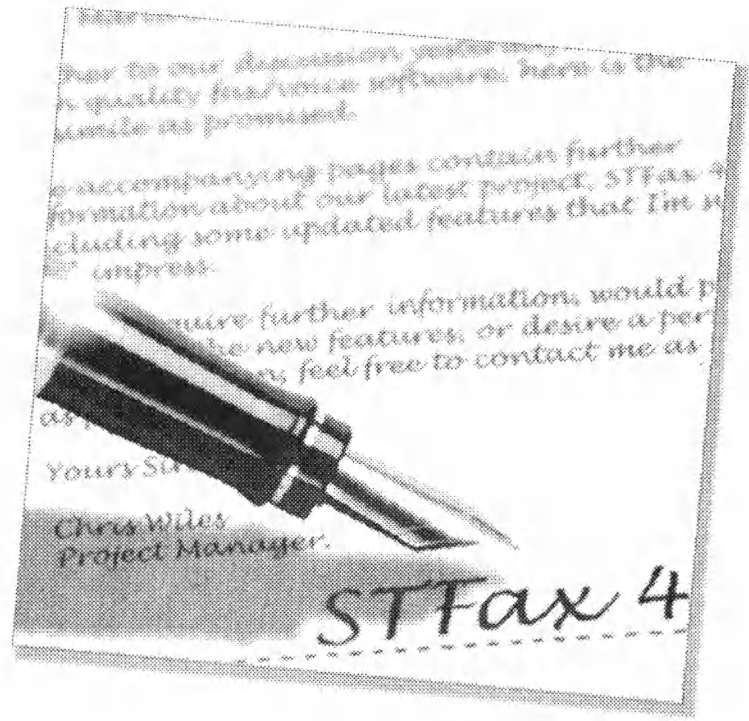
?ware:
Kommercielt
Medie:
Cd-rom
Pris:
Fuld version: $ 249,-
Opgradering: $ 75,-

STFax Pro 4

3 i 1 – fax, telefonsvarer og mini-BBS

■ *Af Anders Drejer*

Har du brug for at kunne sende en fax i disse Internet-tider? Måske ikke, men det har jeg og derfor har jeg investeret i STFax Pro. At der også følger en mulighed for at benytte Amiga'en som telefonsvarer og mini-BBS er kun en behagelig sidegevinst.



Lidt historie

STFax begyndte sit liv som shareware-program da Simone Tellini, som er faderen til programmet, stod og skulle bruge et fax-program til sin Amiga. Han havde ikke penge til et af de to kommercielle programmer, og de få shareware-programmer (et par stykker) der fandtes lod meget tilbage at ønske. Derfor startede Simone Tellini på at skrive sit eget faxprogram – sådan!

Shareware-versionen af STFax blev godt modtaget og derfor indgik Simone Tellini en aftale med det engelske firma *Active Software*, om at lave en kommerciel version af STFax som nu også skulle omfatte en voice-funktion.

STFax Pro 4.0 bliver leveret på CD-ROM og ellers ingenting, hvilket altså betyder on-line-manual i stedet for en af svensk fyrretræ. Det betyder egentligt ikke så meget, da on-line-manualen (AmigaGuide) også ligger som et HTML-dokument med illustrationer – lige til at skrive ud, hvis man skulle få lyst til det. Brugerfladen har man valgt at holde i hvad der vel kan kaldes en "klassisk MUI".

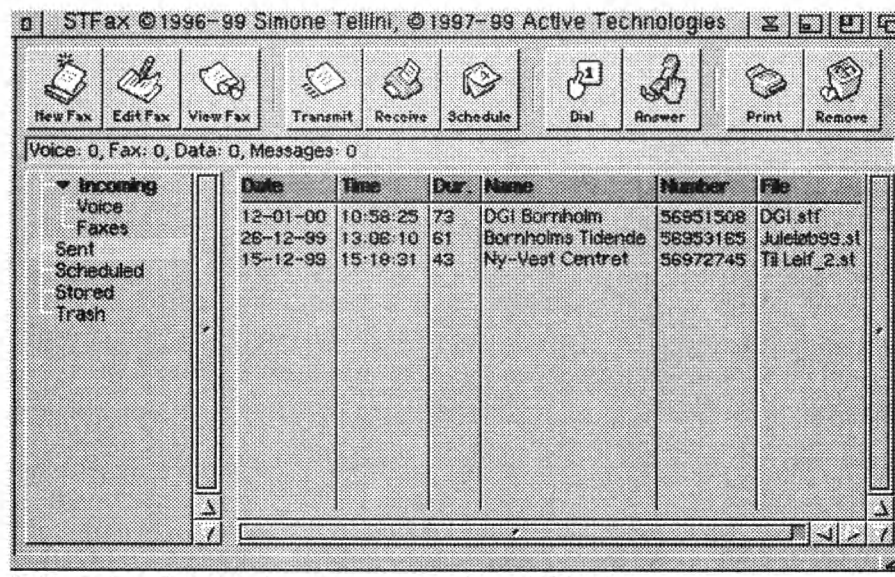
STFax Pro 4.0

Udvikler:
Simone Tellini
Udbyder:
Active Technologies
Systemkrav:
???
Pris:
DKK 549,- / £ 34,95
Opdateringspris:
???

Ydelse 11
Brugervenlighed .. 10

Installeringen

Installeringen er helt ukompliceret,



STFax's hovedvindue, hvor man stort set kan afvikle alt.

men man skal dog være opmærksom på at installationsscriptet ikke selv finder en tidligere version af STFax, hvis man skulle have sådan en liggende (og man bliver heller ikke spurgt). Man kan snyde ved at omdøbe den oprindelige STFax-skuffe til STFax4, som er navnet på den ny skuffe, men det virker faktisk lidt amatøragtigt og det vil der forhåbentligt blive rettet på i en evt. ny version.

Manualen

Manualen er som sagt et HTML-dokument, og det er absolut en af de bedre. Mange af siderne er illustrerede med fortællende skærm-dumps, som gør at den har et professionelt udseende. Jeg vil dog stadig foretrække en rigtig bog, som man kan have med i bussen, på toilettet, hos slagteren... men man kan jo som sagt bare skrive den ud.

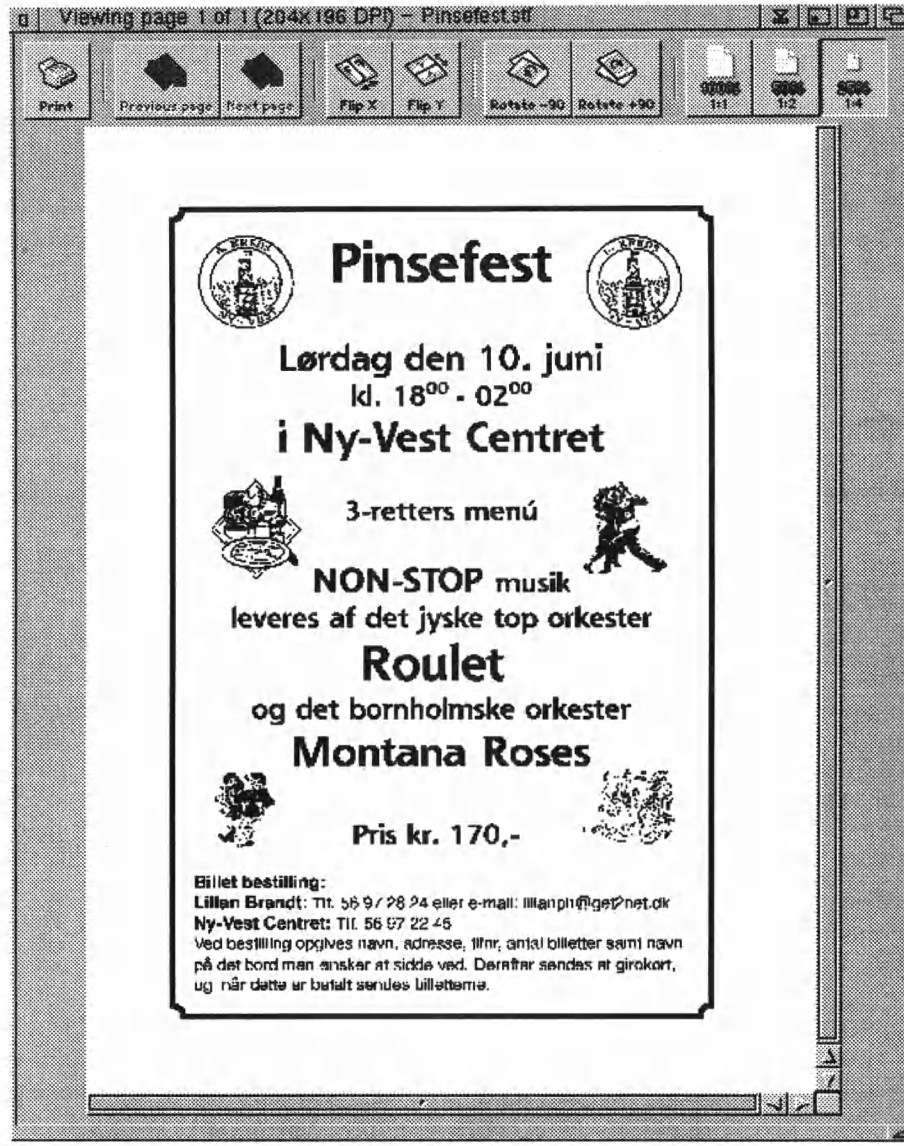
Hele herligheden ligger også som en AmigaGuide-manual (uden illustrationer), som kan kaldes direkte fra STFax ved at angribe -tasten.

Hvorfor bruge fax?

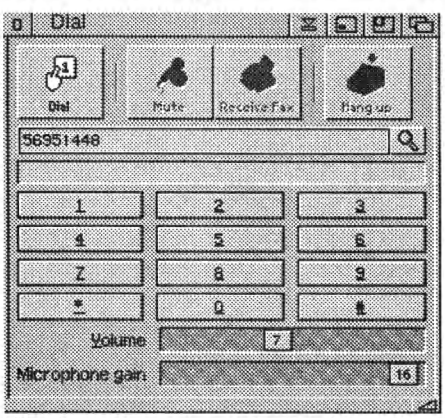
Som skrevet i indledningen, så vil mange vil måske spørge, hvad hvad man skal bruge en fax til, nu hvor alle (sådan næsten da) har adgang til internettet og har e-mail-adresser. Der er selvfølgelig lidt om snakken, men der er stadig visse virksomheder hvor faxmaskinen er den nyeste elektroniske investering. Jeg vil tro, at jeg har benyttet STFax 10–20 gange det sidste års tid, så for mig har STFax været uundværligt.

Send en fax

STFax fungerer på den måde, at der under installeringen af STFax installeres en printerdriver, der, når man vælger den i stedet for en standard printerdriver, laver enhver udskrift om til en fil i stedet for at sende data til printeren. Rent konkret sker der det, når man f.eks. skal sende et dokument lavet i PageStream, at man først vælger STFax-driveren i Workbench'ens printerindstillinger. Herefter vælges "preference"-printerdriveren i PageStream (i stedet for PageStream's egen printerdriver). Når det er gjort starter STFax automatisk op og man kan så bede PageStream om at udskrive. Så bliver man bedt om at give fax-filen en placering og et navn. Når det er gjort opfører PageStream sig som om den sender data til printeren, men i stedet laver den som sagt en fax-fil i stedet. Når filen er færdigskrevet bliver STFax automatisk det aktive program og så er det bare et spørgsmål om at skrive et telefonnummer og trykke på "Transmit". Hvis man ikke ønsker at sende den med det samme kan den selvfølgelig gemmes, ligesom det er muligt at sætte STFax til at afsende fax'en på et forudbestemt tidspunkt. Hvis man vil checke om fax'en ser fornuftig ud, har man mulighed for at se den vist på skærmen, eller man kan få den udskrevet. Alt i alt må man sige, at det at afsende en fax er helt ukompliceret – lige til et 13-tal.



Her er en side fra PageStream blevet til en fax.



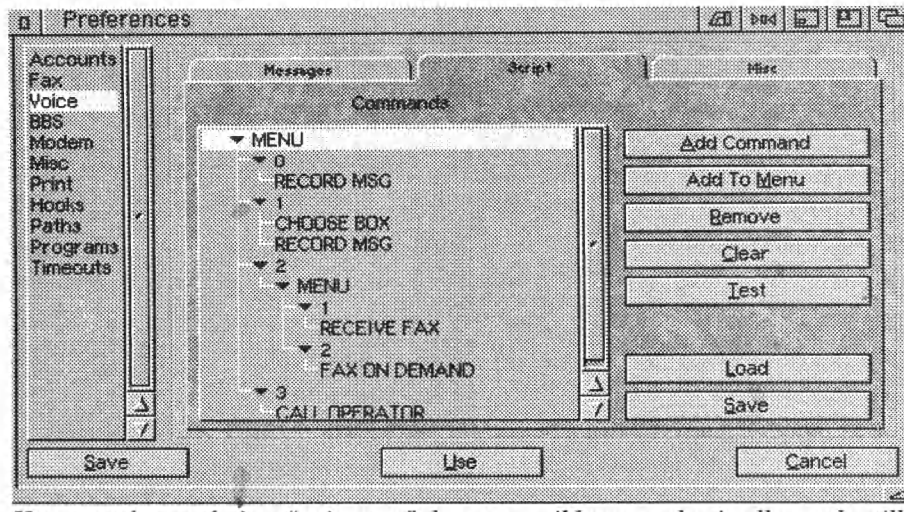
Ifør dig et headset med mikrofon – så kan du snakke i telefon samtidigt med at du har begge hænder fri til at banke i tastaturet.

Modtag en fax

Hvis man skal modtage en fax kræves to ting: computeren skal være tændt og STFax skal være startet op. Hvis man har tilvalgt "Auto answer"-funktionen, vil STFax selv "tage røret" og modtage en indkommende fax, ellers må man selv trykke på "Receive"-knappen. Når man har modtaget fax'en kan man selvfølgelig få den vist på skærmen og man kan skrive den ud, men desuden kan

man konvertere den til en IFF grafikfil (det gælder også fax'er man selv har lavet). Det giver visse muligheder, for hvis man er indehaver af noget OCR-software, kan man på den måde få en fax lavet om til en tekstfil, og på den måde hente teksten fra en fax ind i et tekstbehandlingsprogram.

Ifm. modtagne fax, har jeg haft et lille problem. Teksten i faxen er "trykket", så den kun har halv højde – både på skærmen og ved udskrift. Jeg har spurgt om hjælp på STFax mail-listen, men der har desværre ikke været nogen respons. Jeg formoder det er et opsætningsproblem, som forhåbentligt er løst når du læser dette.



Her er et eksempel på et "voice-træ", hvor man vil kunne vælge imellem at bestille en fax, blive viderestillet eller lægge en besked.

Mange funktioner

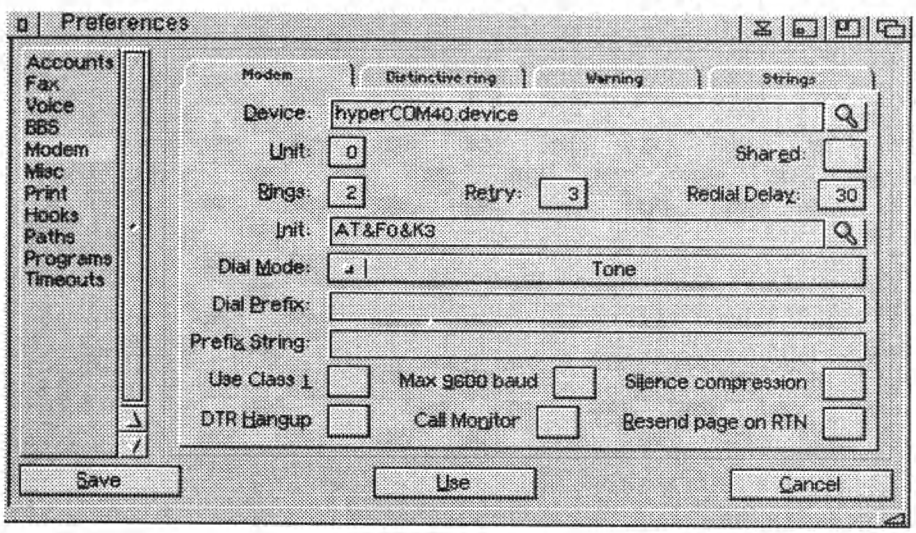
STFax er meget mere end et almindeligt fax-program. Programmet indeholder som nævnt et avanceret telefonsvarer-program og et lille BBS-program, men derudover er der et utal af smarte småting. Når man læser feature-listen bliver man overrasket over, hvad der er af smarte ting. Lad mig blot nævne "fax on demand", videresendelse af vigtige fax'er, automatisk udskrivning af fax efter modtagelse, automatisk besvarelse af modtaget fax, lave fax af indskannet dokument eller lign. via ScanQuix m.m.m.

Hvis man har et headset med mikrofon tilsluttet sit voice-modem, kan man fra STFax ringe ringe op, ligesom man kan "tage" telefonen, og på den måde have to hænder fri til at arbejde med computeren alt imens man snakker i telefon.

Voice

De fleste nyere modemer understøtter "voice", hvilket betyder, at man kan bruge computeren som automatisk telefonsvarer m.m. Hvis man har et firma, kan man bruge STFax som "telefondame" ("Vil De tale med salgsafdelingen tast 1, vil De tale med lageret tast 2...). Et avanceret træ-struktur-system gør, at man kan bygge sit helt eget system op, så det dækker lige netop det behov man har. Der følger mere end 60 forskellige lydfiler med STFax4, men de er selvfølgelig på engelsk. Det er dog ikke det helt store problem, for man kan faktisk ret nemt lave sine egne lydfiler direkte i STFax via modemet. Hvis man har en mikrofon (brug evt. den der sidder på det headset der måske fulgte med dit modem) er det bare med at gå i gang. Hvis man har penge kan man selvfølgelig få lavet professionelle samples i et lydstudie.

For at denne voice-ting skal virke, skal man selvfølgelig have computeren tændt – det vil dog sige, med mindre man er den lykkelige ejer af et PACE Solo-modem, et 3-Com Message Plus (Pro) modem eller et Kortex Adaptex-modem. Disse tre modemer understøtter "Independent Operational Mode", hvilket betyder, at fax'er og telefonbeskeder kan lagres i modemet, og det derfor ikke er nødvendigt at have computeren tændt hele tiden.



BBS

I STFax er der også mulighed for at oprette en mini-BBS, som gør det muligt for andre at up- eller downloade filer til eller fra din computer. Denne del af STFax er der måske ikke så mange der kan bruge til noget fornuftigt, faktisk giver internettet dig de samme muligheder.

KONKLUSION

STFax er et af de programmer man kan finde på at købe – ikke fordi man har så meget brug for det, men fordi det er så utroligt godt. Jeg kan ikke sammenligne det med andre Amiga-programmer, da der ikke findes noget andet at sammenligne med (ud over måske GPFax, som man vel knapt nok kan få fat i mere), men jeg har hørt fra folk der til daglig arbejder med PC'er, at STFax på mange områder overgår lignende PC-programmer. Rygtet vil da også vide, at STFax vil udkomme i en Windows-version, og om det så bliver Amiga-versionens endeligt kan man jo ikke vide. □

Toshiba Speed cd-rom drev, ja tak!

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

At få leveret et Toshiba 24 speed SCSI cd-rom-drev til testning er jo en herlig ting og når installationen via Workbench 3.5 går som en leg er det jo rigtig herligt. Problemet er jo så bare at der ikke rigtigt er så meget at lave en anmeldelse om. Derfor har jeg besluttet at kigge lidt mere på emnet cd-rom-drev, frem for kun en anmeldelse af Toshiba-drevet.

Cd-rom-drev

Efterhånden er der vel ikke mange tilbage der ikke har et cd-rom-drev tilsluttet deres Amiga og derfor vil jeg heller ikke bruge nogen plads på at fortælle hvor uundværligt et cd-rom-drev er. Men når man nu overvejer om det er på tide at skifte sit cd-rom-drev ud med et hurtigere eller man måske er én af dem der stadigvæk ikke har et cd-rom-drev, står man oftest overfor at skulle udvælge sig et. Det er det denne anmeldelse forhåbenligt vil bringe lidt klarhed over da vi her skal kigge på fem forskellige drev.

Men da vores blad ikke ligefrem er det mest velhavende blad er vores adgang til hardware ret begrænset. Dette betyder at et par af de cd-rom-drev vi her kigger lidt på er af ældre dato og derfor knapt så interessante.

Til gengæld er de ældre cd-rom-drev nogle man, for rundt regnet, ingen penge, kan få kastet i nakken, hvilket gør dem ret interessante for folk der endnu ikke har et cd-rom-drev.

Speed

Denne artikel handler bl.a. om hvad vi egentlig får ud af alle de hastigheder som frabrikanterne nu har valgt at udstyre deres cd-rom-drev med.

Et cd-rom-drev med éen hastighed har en øvre overførselsgrænse på 150 kB pr. sekund (kB/s) hvilket vil sige at drevet kan levere 150 kB/s, ikke noget om resten af systemet. Hver gang drevet så bliver en hastighed bedre (×XX) lægger man så 150 kB/s oven i cd-rom-drevets overførselsevne. Dvs. at et ×2 speed kan levere 300 kB/s, et fire speed 600 kB/s osv.

En lille note i dette afsnit vil jeg lige presse ind her og den går ud på at I senere i denne her artikel vil opleve at speed er byttet ud med et ×, så ved i dette. Men da drevets læsehastighed også afhænger af hvor på cd-rom-skiven der læses fra, vil det bestemt ikke være forkert at anskue et cd-rom-drevs ×XX-anvisning som vejledning fremfor den absolutte sandhed.

Men der findes faktisk drev der er konstrueret til at give den samme læsehastighed uanset hvor på skiven der læses fra. Denne konstruktion kaldes for CLV (Constant Linear Velocity) og betyder kort sagt at drevet læser data ved samme hastighed, uanset hvor på skiven der læses fra.

Den anden metode hedder CAV (Constant Angular Velocity) og betyder at drevets omdrejningstal er det samme, uanset hvor på drevet der læses fra, men mængden af data der fiser forbi læsehovedet er ikke på grund af at cd-skivens koncentriske spor er af forskellige længder, uanset deres samme vinkelhastighed. Der er ganske enkelt flere data i det yderste spor end i det inderste. I denne her test har jeg ikke umiddelbart kunnet konstatere om drevene var af enten den ene eller den anden type, CLV eller CAV.

Test-udstyret

Én ting er hvad drevet kan levere, en anden ting er hvad datamaskinen kan tage imod og derfor er det vigtigt at kende maskinens opsætning. ▸

Drev	*Speed*	*CD*	*Resultat*	*Res. i speed*	*% udnyttelse*	*Interface*
Sanyo	4	Cd-2	447.090	2,98	74,52	SCSI
-	4	Cd-1	476.048	3,17	79,34	SCSI
CyberDrive	24	Cd-2	1.628.223	10,85	45,23	IDE
-	24	Cd-1	1.601.694	10,68	44,49	IDE
Toshiba	3,4	Cd-2	231.439	1,54	45,38	SCSI
-	3,4	Cd-1	478.374	3,19	93,80	SCSI
Philips	6	Cd-2	604.947	4,03	67,22	IDE
-	6	Cd-1	589.529	3,93	65,50	IDE
Toshiba	24	Cd-2	2.125.491	14,17	59,04	SCSI
-	24	Cd-1	2.048.000	13,65	56,89	SCSI

De fem drev der er testet er testede med programmet sysinfo og de målte resultater er først noteret efter et par forsøg, sådan at vi var sikre på at cd-rom-drevet var oppe på de omdrejninger det nu engang skal køre ved.

De fem drev der blev testet var ***Sanyo** ×4 SCSI (Ak4-1)*, ***Toshiba** ×3.4 SCSI (A4k-1)*, ***CyberDrev** ×24 IDE (A4k-1)*, ***Philips** CDD 3610 ×6 IDE (A4k-2)* samt ***Toshiba** ×24 SCSI (A4k-2)*.

Alle drevene har kostet op til 800 kroner og ned, afhængigt af at de er blevet købt brugt, på slagtilbud o.l., da de alle har en alder der bringer dem i risiko-/chancegruppen hvor dette kan ske for dem alle sammen.

A4k-1 eller -2 betyder at de fem drev er blevet testet på to forskellige A4000'ere, men da de har den samme opbygning på de vigtigste områder vil der i målingerne ikke blive taget hensyn til dette.

A4000's hardware-specifikationer er:

– **CPU**: et phase5 PPC-acceleratorkort med følgende CPU'er: PPC 604 200 Mhz og en 060 50 Mhz.

– **Ram**: 68/128 MB.

– **IDE**: A4000'ernes medfødte IDE-controllere.

– **SCSI**: den Wide Ultra SCSI der sidder på phase5-processorkortet, og da cd-rom-drevene er SCSI-II, bliver kablet ud til cd-rom-drevene omformet til dette undervejs.

– **OS**: Workbench 3.5

Oprindeligt havde vi også et Cyber-Drive ×32 IDE cd-rom-drev der så skulle testes på en tredie A4000 (A4k-3) der på flere måder havde en anden konfiguration. Den var nemlig udstyret med et standard Commodore-processorkort med 040 25 MHz CPU og 16 MB FastRAM på motherboardet.

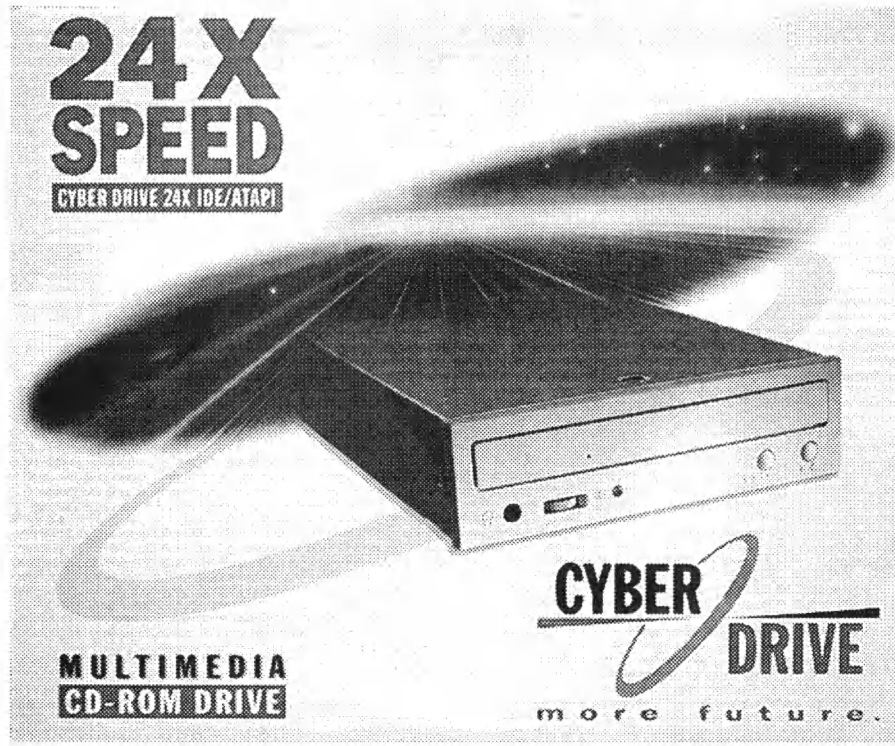
Testresultatet blev også meget afvigende i nedadgående retning i forhold til de målte resultater på ×24 Cyber-Drive-drevet.

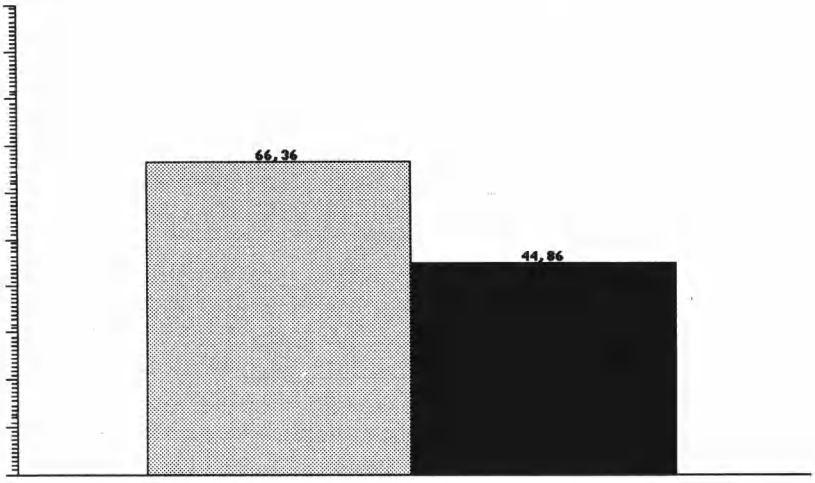
Der blev målt en overførsel på lidt over 1000 kB/s. Derefter lavede jeg en bootup-diskette til WB 3.5 som også denne maskine gør brug af. Når maskinen var startet op via denne Wb-diskette kom målingerne op på ca. 1300 kB/s, men selv også dette resultat var en del under det målte resultat for ×24 CyberDrive-drevet.

Den generelle forskel mellen ×32 Cyberdrive på A4k-3 og ×24 Cyber-Drive på A4k-1 anser jeg som et udtryk for forskellen der er mellem samspillet på A4k-3's 040 CPU og IDE-controller og den noget hurtigere 060 CPU som A4k-1 har. IDE-controlleren er den samme på begge maskiner. Derudover har A4k-1 også alle sine 68 MB ram siddende på processorkortet mens A4k-3 har sine 16 MB siddende på motherboardet hvilket giver CPU'en en noget mere besværlig vej til ram'en.

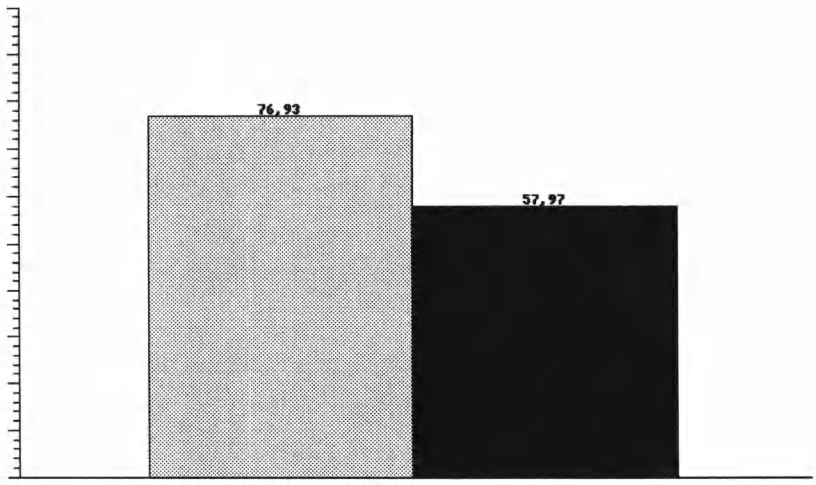
Forskellen mellem de to målte resultater (×2 speed) kan efter min bedste formening bestå kun skyldes programmellet, men da jeg har begrænset denne artikel til at dreje sig om udnyttelse af cd-rom-drevenes udbytte på A4k-1 og -2 vil jeg ikke gå i dybden med dette, her.

Men jeg vil meget gerne i den for-





IDE: Her se du det ×6 Philips IDE cd-rom-drevs %-udnyttelse sammenlignet med ×24 CyberDrive-drev.
Og som det antydes flader %-udnyttelsen ud med hensyn til multiplummet hastighed. Den højeste udnyttelsesprocent tilhører det cd-rom-drev med færrest ×XX.



SCSI: Her ser du det ×4 Sanyo SCSI-cd-rom-drev. %-udnyttelsen sammenlignet med ×24 Toshiba drev.
Og som det antydes flader %-udnyttelsen ud med hensyn til multiplummet hastighed. Den højeste udnyttelsesprocent tilhører det cd-rom-drev med færrest ×XX.

bindelse efterlyse information/artikler/ læserbreve m.m. fra jer læsere om dette emne.

Målinger

Vi har ved målingerne brugt to forskellige cd-rom'er.

Cd-1: er WipeOut 2097 og denne er langt fra fyldt ud og så består den mest af store filer.

Cd-2: er Amiga Advis års-cd-rom og denne er fyldt rimeligt meget op med mange mindre (i forhold til cd-1) pakkede filer.

Selve målingerne finder du i et skema i forbindelse med denne artikel og her vil jeg kort lige forklare.

Drev: angiver cd-rom-drevets navn.

Speed: angiver antal omdrejninger drevet har.

CD: angiver hvilken cd der sad i drevet da målingen blev foretaget.

Resultat: angiver det målte resultat i kB/s.

Res. i speed: angiver det faktiske antal multipla af en normal musik-cd's hastighed vi under denne test har fået ud af drevene.

% udnyttelse: angiver den faktiske hastighed vi fik i forhold til drevets specifikationer, omregnet til procent.

Interface: angiver det interface som det aktuelle drev har.

KONKLUSION

Som man kan se i skemaet, så er det langt fra alle de ×XX-speed man køber som man også i den mere praktiske verden får noget ud af og jo større multiplummet af hastighed drevet har, jo mindre procent får man i den sidste ende i forhold til drevets specifikationer.

Samtidigt skal man også være opmærksom på at jo hurtigere et drev er, jo længere tid tager det før det kommer op på sine maksimale (arbejds-)omdrejninger. Dette betyder at hvis drevet ikke er aktivt og at det kun er en lille fil man skal hente, vil man godt kunne opleve at den praktiske forskel mellem et ×4 og et ×24 kan være lig nul.

Jeg har i forbindelse med denne artikel kigget lidt på et cd-rom-drev-anmeldelse i PC-blade da jeg engentlig godt kunne tænke mig at vide om den ringe udnyttelse af et cd-rom-drevs hastighed er et specielt Amiga-fanomen eller ej. Deri testede de tre ×32 med IDE Ultra-DMA/33-interface som kan levere 33 MB/s mod IDE's 16,6 MB/s. Her blev deres resultater fra ca. 2350 kB/s til 3100 kB/s og dette svarer til en udnyttelsesprocent fra ca. 49% til 65% hvilket egentligt passer meget godt til vores udnyttelsesprocent.

Jeg havde nu også forventet at der var lidt forskel mellem specifikationerne og den praktiske udnyttelse af cd-rom-drevene, men jeg havde ikke regnet med at det kunne komme ned mod kun 50% udnyttelse.

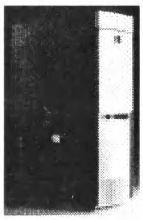
Og kigger jeg lidt på resultaterne fra A4k-3'eren er disse jo nærmest en katastrofe. Så derfor er min konklusion at det godt kan betale sig på dette her område at have opdateret sit isenkram.

Man skal ikke bruge tid på overvejelse ved valget af cd-rom drev ud fra en begrænset hastighedsforskel, men kun se på priserne når dette skal vurderes. Hastighedsforskellen er naturligvis vigtig hvis det er et ×4 mod et ×24, men er valget mellem et ×20 og et ×24 kan det være lidt ligemeget. Derimod viser forskellen mellem IDE og SCSI sig tydeligt her. SCSI er dyrere, men også bedre.

Sidst vil jeg også have lov til at konkludere at hvis man skal gå efter et mærke, så er Toshiba-drev et godt cd-rom-mærke. Dette synes jeg ikke selve måleresultaterne giver mig lov til at konkludere og jeg er derfor lidt mere svævende i udtalelserne som beror på mine personlige erfaringer. □

Kiwi Multimedia

Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk



Tower fra RBM

TowerHawk Ex A1200 ..... 2.495
TowerHawk Ex A4000 ..... 2.495
Zorro daughterboard 1.795
Zorro III daughterboard A4000 ..... 1.595

Software - Internet/Comms

Netconnect v3 849
ST-Fax v4 549

Grafik

Art Effect 3.0 ..... 1.495
Deluxe Paint V CD 295
DrawStudio 2.0 ..... 1.095
Fantastic Dreams 895
ImageFX 4.0 ..... 1.795
Photogenics 4.1 ..... ring!
Plug In til Art Effect 395

Præsentation

Adorage 1.195
Animage 1.195
Candy Factory Pro PPC 695
Fontmachine v. 3.2 795
Monument Designer v2 ..... 1.995
Monument Designer v3 ..... 2.995

Scala MM400 CD-version 995
Wildfire 5.0 ..... 1.195
XDVE v. 3.5 ..... 1.495

DTP/Tekstbehandling

Amiga Writer 995
PageStream 4.0 ..... 2.495
WordWorth 7 599

Diverse

Amiga OS v3.5 549
CyberGraphx v4 249
Developerkit 299
Directory Opus 5 Magellan.2 695
Make Cd Dao 895
Prof. File System 649
SuperView Productivity Su 299
TurboPrint 7 Pro .....

Underholdning

Foundation Directors Cut 299
Napalm 549
Olofight 379
Red Mars 299
The Strangers 249
TurboRacer 3D 249

Tower fra RBM

InerNet/Comms

Præsentation

DTP / Tekst.

Diverse prg.

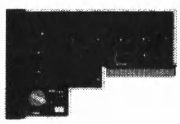
Underholdningt

Kiwi Multi

Forbehold for trykfejl og prisændringer . Alle priser er incl. moms

Kiwi Multimedia

Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk

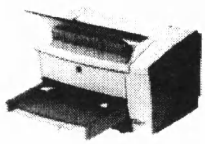


Acceleratorkort	A1200
Blizzard 1240 25Mhz	2.295
Blizzard 1240 40Mhz	2.495
Blizzard 1260 50Mhz	3.695
Blizzard SCSI	895
Blizzard PPC 603e+	Ring!

Acceleratorkort	A4000
CyberStorm MK3 060 50 Mhz	5.295
CyberStorm PPC 604	Ring!

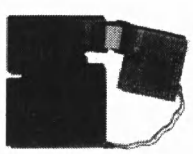
Grafikkort	
B-Vision PPC	1.995
CyberVision PPC	2.095
CyberVision 3D	1.995

Lydkort/soundsampler	
Megalosond Soundsampler	349
Pro Midi interface	399



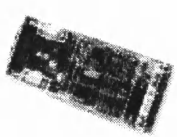
Printer/Scanner	
PagePro 8L	2.495
Scan Express SCSI + Scanquick 4	1.995
Scanquick 5	695

Tilbehør	
44x CD-rom med software	595
Zip Drev 100MB	1.095
Teac CD-rom 32x SCSI	1.095
Teac CD-brænder 8x/24 SCSI	2.495



IDE-controller	
PowerFlyer	995
PowerFlyer A4000	1.395
Buddha	695
IDE Fix 97 incl. ide controller	549

Mus / diverse tilbehør	
2 knaps mus	199
Mouse-it PC > Amiga adapter	149
PC Mouse adapter	249
Scandoubler med flicker Fixer ext	1.295
IOBlix kort Zorro 2	1.095
IOBlix kort A1200 Serial	695
IOBlix kort A1200 Parallel	695
Wacom Artpad II tegnebræt	1.695



Acceleratorkort

Grafikkort

Lydkort/Sound

Printer/Scannert

Tilbehor

Ide Controllert

Mus / Diverse tilb.

Frejasvej 71, 3600 Frederikssund. Tel: 47-389639 & Fax: 47-389638 Mobil: 20-616640

Alle priser er i Dkr, incl. 25% moms

OS 3.5
– små nyttige utilities

■ *Af Bent S. Hansen*

Med lanceringen af OS3.5 er en række kendte features, som mange Amiga-brugere normalt havde forskellige utilities og patch'es til at varetage, blevet implementeret direkte i operativsystemet – og dette er naturligvis en god ting®, men der er dog stadigvæk nogle ting som man kunne savne. Traditionen tro er der dog en masse hobby-programmører der har været igang og det er der kommet flere rigtigt gode programmer ud af.

Selv om der allerede findes en god stor håndfuld OS3.5-patch'es vil jeg kun beskrive to i denne artikel. Grunden til jeg lige har valgt de to, som jeg har, er at de begge har funktioner som jeg selv meget hurtigt kom til at savne efter at jeg havde opgraderet til OS3.5. Og i den forbindelse tænker jeg både på funktioner som normalt blev varetaget af programmer det ikke giver nogen mening af have kørende efter opgraderingen til OS3.5 (et program som NewIcons) og på funktioner som det havde været nærliggende at implementere i OS3.5, men som af den ene eller anden grund er udeladt.

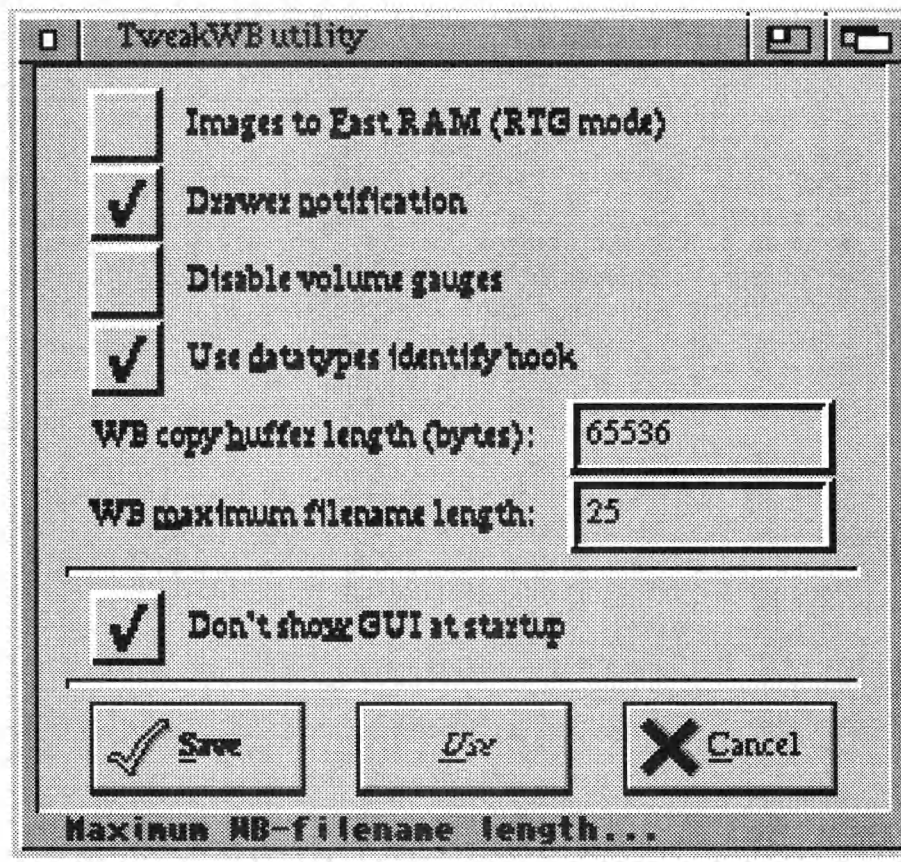
TweakWB

Funktionerne som er indbygget i TweakWB er egentligt også med i et par andre nye småprogrammer, hvorfor de måske ikke er enestående, men TweakWB udfører dem, efter min mening, bedst. Iøvrigt er TweakWB et af de desværre alt for få WB add-ons som har et rigtigt GUI, hvilket gør det nemt at bruge for Shell-zombier som mig selv.

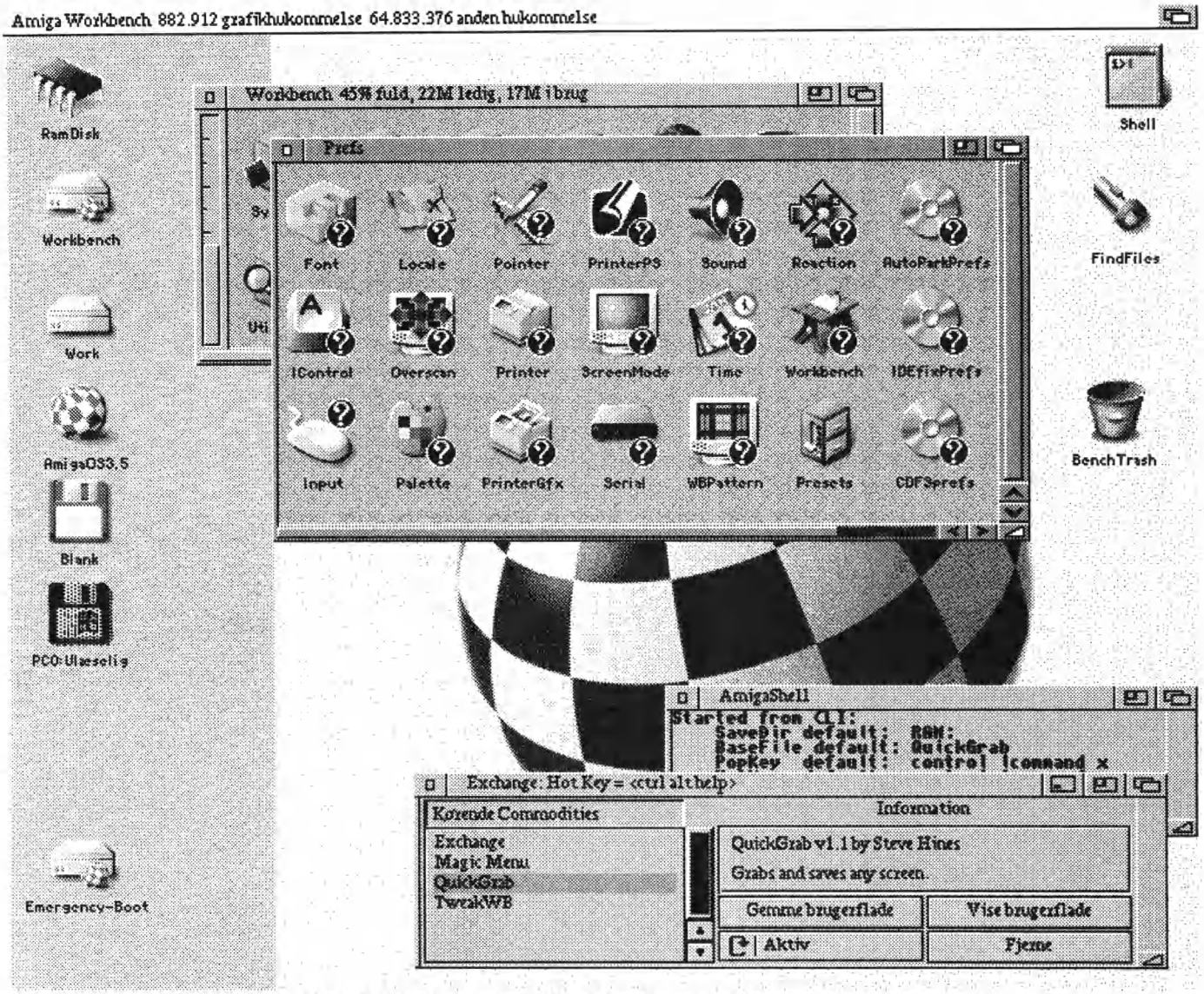
Der er syv funktioner som altså styres af en rigtigt nydelig (ikke MUI-krævende) brugerflade. F.eks. kan man, hvis man er så heldig at have et grafikkort, skifte til en RTG-mode som lader WB gemme ikondata i FastRAM i stedet for i ChipRAM. Man kan også vælge at fjerne de nye såkaldte "Volume gauges" som lader en målepind vise hvor meget plads der er på et volumen når WB åbner et vindue til det. Desuden kan man ændre på filnavnes maksimalt tilladte længde hvis man f.eks. kommer ud i kompatibilitetsproblemer med ældre filsystemer eller andre platforme.

Men den smarteste feature i dette program er uden tvivl dets DefIcons-agtige system. Når nu de nye GlowIcons ser så godt ud som de gør er der nemlig ikke længere nogen grund til at have NewIcons kørende (OS3.5 understøtter jo som bekendte også NewIcons). Og fint nok; man slår NewIcons-programmet fra og udskifter alle sine ikoner med GlowIcons. Problemet er nu at hvis man har kørt med NewIcons i lang tid så har man også vænnet sig til at have DefIcons kørende samtidigt. Dilemaet er nu at man kan vælge at lade DefIcons køre og som resultat se på en sær blanding af NewIcons og GlowIcons eller man kan slå det helt fra og igen lære at leve med at en ikon til en Lha-fil er identisk med den til et Multiview-dokument. Som en tredie løsning kan man også erstatte de 20–30 NewIcons, som DefIcons bruger med GlowIcons, hvilket desværre er en langsommelig affære og også ganske besværlig hvis man ikke lige ved hvordan man gør.

Her er det så at TweakWB bliver



TweakWB's nydelige brugerflade.



OS3.5 byder på mange større eller mindre tiltag, men alligevel er der et par ting som man kunne savne...

interessant. Programmet kan nemlig lave en delvis erstatning af DefIcons. Kun en delvis fordi mange filtyper ikke bliver genkendt f.eks. mod-filer og pakkede filer, men det er dog en ganske god løsning på problemet indtil der forhåbligt kommer en ny version af DefIcons med medfølgende GlowIcons.

IconImageCopier

For nu at holde fast på sammenligningerne med NewIcons, så er en af de store fordele ved dette system at det er ualmindeligt nemt at tildele nye NewIcons til info-filer, hvad enten de måtte indeholde NewIcons i forvejen eller ej. For de uindviede kan jeg sige at kopieringen af NewIcons foregår vha. et lille WB-program, ved at man holder shift nede, klikker på en NewIcon som man vil knytte til en anden fil, klikker på kopieringsprogrammets ikon og til sidst dobbeltklikker på den fil som skal have ikonen – en procedure der hurtigt bliver rutine!

Efter min mening havde det været utroligt oplagt at kopiere (eller lade sig inspirere kraftigt af) dette system da man opfandt GlowIcons; ikke mindst fordi man trods alt har valgt at lade OS3.5 understøtte NewIcons – så hvorfor ikke gå hele vejen? Men det valgte de herrer og damer bag OS3.5 altså ikke at gøre, hvorfor den eneste måde at overføre GlowIcons på er via den nye og kraftigt forbedrede ikoneditor. Hvilket da også fungerer, men ligegyldigt hvor meget editoren er forbedret så ændrer det altså ikke på at det tager en krig at cykle rundt i menuer og hente og gemme ikoner – det er jo ikke utænkeligt at man vil skifte sine samtlige 125 almindelige ikoner ud med GlowIcons.

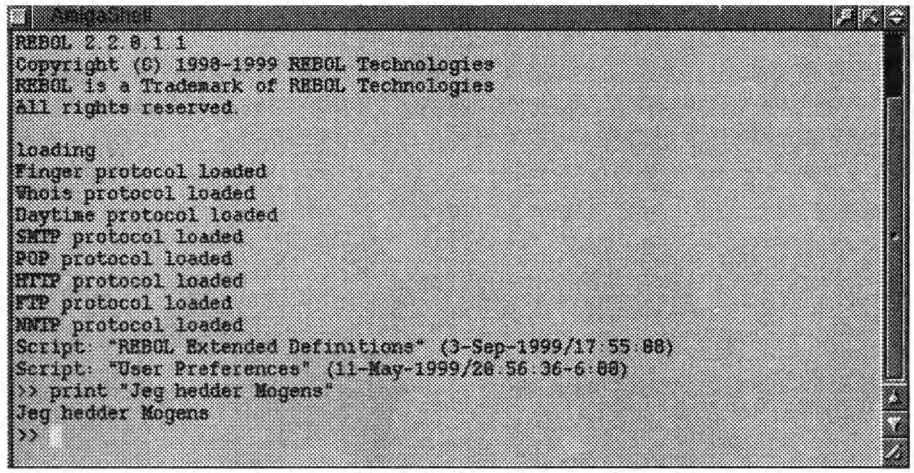
Som de fleste nok allerede nu har gættet, så kan IconImageCopier altså kopiere GlowIcons vha. en teknik i stil med NewIcons-modellen. Men det stopper ikke her; programmet er nemlig ikke bare en kopi, men en slags videreudvikling. Det fungerer nemlig vha. to programmer: Et copy-program og et paste-program. Kopieringen foregår nu ved at man smider en GlowIcon på copy-programmets ikon og efterfølgende bliver alle ikoner der bliver smidt på paste-programmets ikon, erstattet med den pågældende GlowIcon – der hvor jeg kommer fra ville man kalde dét for "rimeligt smart" og hvis man ellers har nok GlowIcons liggende tager det ingen tid at skifte fra hvad man nu havde i forvejen til GlowIcons.

De to omtalte programmer kan begge findes på Aminet. TweakWB er skrevet af Jaroslav Pokorny og IconImageCopier er skrevet af Jonas Hultén. □

REBOL
Del 15: Del 1, part 2

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Dette er nummer 15 i rækken af REBOL-artikler. 15 er et stort tal. 15 artikler tager 1 år og 3 måneder at udsende gennem Amiga Advis, da Amiga Advis som bekendt er et månedsblad. Hvor mange nye læsere kan Amiga Advis mon nå at få i løbet af 1 år og 3 måneder? Jeg ved det ikke, men det er da muligt at det er mindst 1. Og hvad skal disse mindst 1 læsere gøre hvis de er gået glip af den allerførste artikel i REBOL-serien? Jo, de skal simpelthen læse artikel nr. 15. Forvirret?



Sådan ser det ud når du starter REBOL-fortolkeren og kører Mogens-eksemplet.

Ja, jeg er også selv lidt forvirret. Min mission er jo at få så mange som muligt af Amiga Advis' læsere til at skrive REBOL-programmer. I den sidste tid er det så at jeg har overvejet at mange læsere måske efterhånden har haft svært ved at motivere sig for at følge hver enkelt detalje i artiklerne, og derfor ikke længere læser artiklerne. Og som en følge af dette skriver de jo så ikke til mig (***ole_f@post3.tele.dk***) med idéer om hvad REBOL-artiklerne kan handle om. Løsningen: Start helt fra bunden igen!

Hvad er REBOL?

Så for dem der ikke har adgang til de første REBOL-artikler, kan vi jo starte med at fortælle hvad REBOL egentlig er. REBOL er et programmeringssprog. Altså et sprog du kan bruge til at bede din computer gøre forskellige ting, præcis som du skal lære fransk før du kan bede en franskmand gøre forskellige ting. Og præcis som det at snakke fransk gør et godt indtryk på piger af andet end fransk afstamning, kan det hjælpe dig i andre situationer hvis du lærer lidt REBOL – simpelthen fordi du lærer at tænke på en anden måde når du programmerer. (Før du bliver alt for interesseret, må jeg hellere pointere at din kunnen ud i REBOL næppe vil skaffe dig flere søde, danske forårspiger, på samme måde som et franskkursus måske kunne. Desværre.)

Selvfølgelig findes der også mange andre programmeringssprog ude i verden. Du kender garanteret nogle nørder der kan snakke i timevis om de mange fordele ved *C*, *C++*, *Fortran*, *Pascal*, *Python*, *Perl*, *Basic*, *Rexx*, *Java*, *JavaScript* osv. osv. osv. Så hvorfor bekymre sig om REBOL i stedet for at lægge sig ud med et af de andre programmeringssprog? Det korte og nogenlunde dækkende svar er at REBOL er et dejligt, blødt og rundt sprog, i modsætning til stort set alle andre programmeringssprog på markedet. Denne påstand vil jeg selvfølgelig uddybe herunder.

Se, først og fremmest er REBOL nemt at forstå, og derfor også forholdsvist nemt at lære at skrive. Hvis du vil udskrive teksten "Jeg hedder Mogens" (for gud ved hvilken grund), så gøres det sådan i REBOL:

```
print "Jeg hedder Mogens"
```

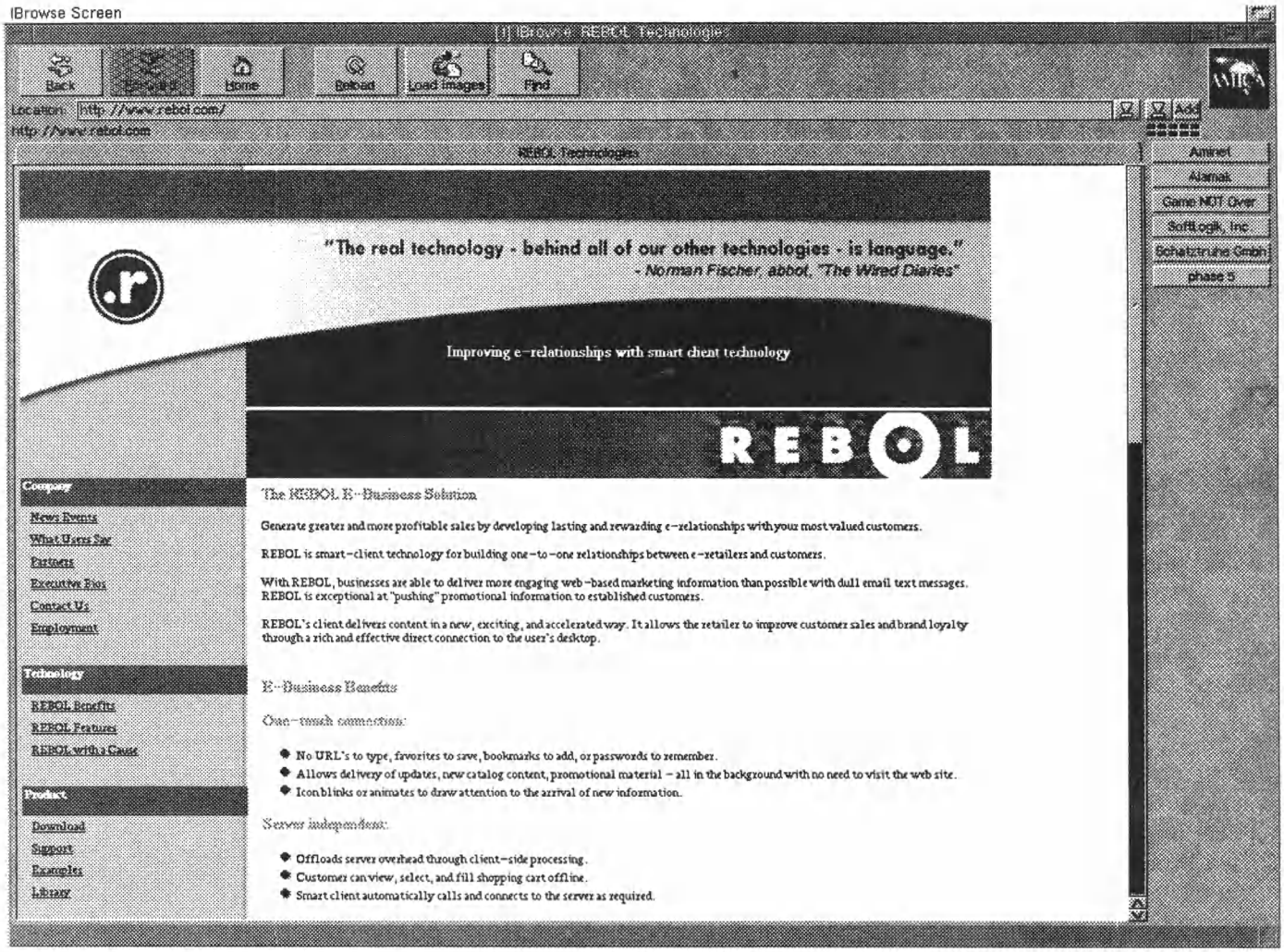
Sådan en begyndervenlighed finder man normalt kun i banale sprog som Basic. Begyndervenlige sprog er ofte lidt for "flade" til at man kan bruge dem i større sammenhænge, men REBOL har absolut mere dybde end de fleste andre sprog.

En anden klar fordel er at REBOL er designet med nogle funktioner der er meget, meget nyttige i forbindelse med f.eks. internettet. Sproget har nemlig blandt meget andet en funktion til direkte at sende et e-brev. Det er ikke noget man normalt ser i et programmeringssprog. Alle disse funktioner ligger hele tiden i baggrunden og står til din rådighed – altså ikke noget med at du skal frem med alverdens besværgelser for at få adgang til dem.

Så er REBOL også platformsuafhængigt. Du kan altså skrive et REBOL-program, og det vil derefter køre på præcis samme måde på din Amiga som på en Windows-, Unix- eller BeOS-maskine (f.eks.). Firmaet Sun lover også guld og grønne skove hvad angår platformsuafhængigheden i Java, men efter at have været nødt til at bruge Java i ret lang tid, kan jeg fortælle at dette absolut er en sandhed med modifikationer.

Begrænsninger

REBOL er bl.a. designet til i fremtiden at blive udvidet til at kunne bruges til multimediapræsentationer, spil, animationer osv., men indtil videre må vi desværre nøjes med at befinde os i en verden hvor det eneste udtryksmiddel



er tekst. Så det der med at skrive en fantastisk Breakout-klon eller lignende må du altså lige vente lidt tid på.

Men denne begrænsning giver dig selvfølgelig også mulighed for at lege med fantasien. Kan du mon lave en Tetris-klon når du kun har tekst-output til rådighed?

Download!

For at kunne køre REBOL-programmer skal du have fat i en REBOL-fortolker til din Amiga. Det får du på internettet fra adressen

http://www.rebol.com

På denne side er der links der fører dig til en side hvorfra du kan hente REBOL-fortolkere til en hel masse forskellige styresystemer og processorer, og i denne liste af versioner af REBOL-fortolkeren ligger også en Amiga-version. Hent den, pak den ud og... ja, det var faktisk det!

Leg så!

For at skrive REBOL-programmer kan du gøre flg.: Start en Shell op. Nu skriver du:

```
cd work:rebol
rebol -s
```

hvor du blot erstatter "work:rebol" med det katalog du har pakket REBOL-arkivet ud i. Tillykke, du har nu startet REBOL-fortolkeren! Du kan udføre REBOL-kommandoer ved at skrive dem direkte, efterfulgt af et tryk på Enter-tasten. Prøv f.eks. "print"-eksemplet ovenfor.

Selvfølgelig kan du også gemme en liste af REBOL-kommandoer, også kaldet et program, i en fil og køre disse kommandoer i REBOL-fortolkeren. For at gøre dette skal du i din fil øverst skrive "REBOL [ ]", efterfulgt af kommandoerne. Hvis du gemmer denne fil som "test1.r" i det katalog som du kører REBOL fra, så kan du fra fortolkeren skrive flg.:

```
do %test1.r
```

for at køre programmet.

Yderligere dokumentation osv.

På REBOL-hjemmesiden er der masser af dokumentation og eksempler. Brug nogle timer på at læse dokumentationen og kigge på eksemplerne. Hvis du vil have flere eksempler, kan du også kigge på hjemmesiden med adressen

http://www.rebol.org

Her ligger en hel masse REBOL-programmer som du kan hente og kigge på, alt det du vil.

Godt begyndt...

Hvis det er lykkedes dig at komme helskindet igennem alle skridt i denne artikel, så er du godt på vej til at blive en fremtidig REBOL-programmør. Se at få leget lidt med sproget indtil næste nummer af Amiga Advis udkommer.

Hvis du har idéer til REBOL-programmer som jeg kan skrive om i fremtiden, så skriv til mig på ***ole_f@post3.tele.dk***. Hvis du har problemer med nogen af skridtene i denne artikel, så skriv ligeledes, da jeg så kan prøve at hjælpe dig.

Nå, men næste gang vil vi se på ægte, spændende REBOL-programmer. Vi ses! □

Can you IMAGINE that

Del 28: Færdig? ... – og hvad så...

■ *Af Leif Mortensen*

Noget om hvad der skal blive af alt det arbejde, hvordan skal det præsenteres?
... hvad med lyd?
... og tekster?
... og, og...

Færdiggørelse...

Selvom alle de enkelte scener nu er færdiglavede, så kan man endnu ikke hvile på sine laurbær, for det duer jo ikke at skulle Load'e den første scene ind i et program, vise det for sine venner og bekendte og så Load'e anden scene ind og vise den. Den vej er jo ikke særligt farbar.

Så der skal findes på en anden...

Jeg vil tro at alle har et eller andet yndlingsprogram til at fremvise sine kunstværker med, og så bruger man jo bare det, men hvis ikke, så kan jeg komme med et par eksempler på hvordan det kan gøres.

Tekster...

På enhver ordentlig film skal der jo nogle for- og bagtekster på. Jeg vil ikke komme ind på hvordan de laves i Imagine, som jeg har gjort, men nøjes med at vise et billede af dem jeg har brugt.

Se 1. billede i tegneserien.

Denne sekvens begynder i sort og så er der nogle spotlys, (3 stk), der farer henover skærmen og tilsidst flyttes så langt væk så der er lys på hele teksten.

Se sidste billede i tegneserien.

Til sluttekst har jeg valgt at bruge den scene hvor larven græder, at fortsætte med den, og så lade ordet "Slut" komme ind fra baggrunden og ende i forgrunden.

Men det er jo helt op til den enkelte at lave det på sin måde, og det behøver jo heller ikke at være i Imagine at man laver teksten.

Fremvisning...

Den enkleste måde at gøre det på er jo at sætte alle animationer sammen til en stor, og så vise den. Men det kræver en masse ram – sådan ca. 17 MB – så meget fylder de animationer jeg har lavet. Men hvis man har nok af det, så er det da en måde at gøre det på. Det værste er ventetiden, på at hele animationen bliver loadet ind...

Scala...

Jeg selv bruger Scala til at klare afviklingen på. Her har man mulighed for at lave en ordentlig overgang fra en sort skærm til et eventuelt logo og videre til forteksten, enten som animation, eller tekst fra Scala, og så fortsætte med resten af animationerne hen til slutteksten og en pæn overgang til en sort skærm igen.

Scala har den fordel, at imens den viser den ene animation, så henter den samtidigt den næste ind, og hvis man ikke har så meget ram, så kan man opdele animationen i passende størrelser så man mindsker den tid der går med at hente dem ind. På min maskine er der et par pauser første gang man spiller hele animationen, men anden gang kører den bare helt igennem uden nogen pauser overhovedet.

Jeg har ikke prøvet, men Scala kan jo godt kombinere lyd og billede, så det er måske også en mulighed.

Video...

Hvis man har en video-maskine der er i stand til at lave nogle ordentlige klip, kan man jo på den klippe animationerne sammen. Samtidigt kan man jo lave lidt lyd og sætte på, eller hvis videoen er i stand til at lave audio-dub, lave en passende lyd bagefter.

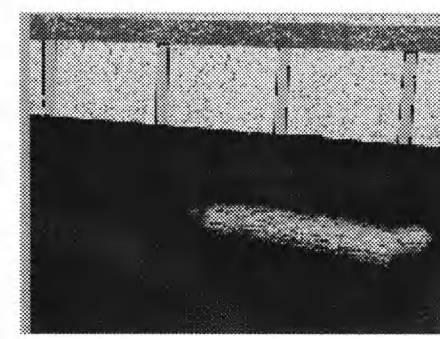
Jeg bruger en kombination af Scala og video, hvor jeg laver billed-arbejdet på Scala og bagefter laver lyden på videoen. Det er trods alt nemmere at klippe animationerne sammen i Scala end det er på videoen, samtidigt med at man kan danne sig et bedre billede af hvor hurtigt de enkelte animationer skal køre.

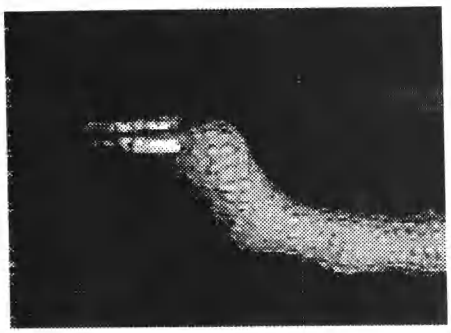
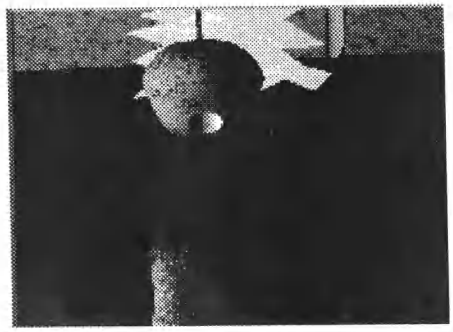
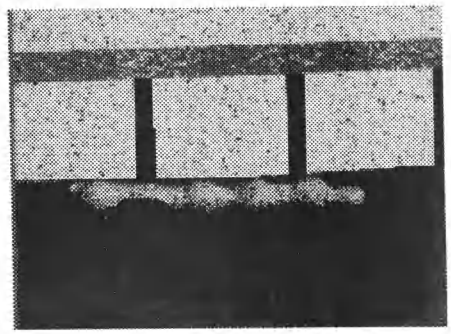
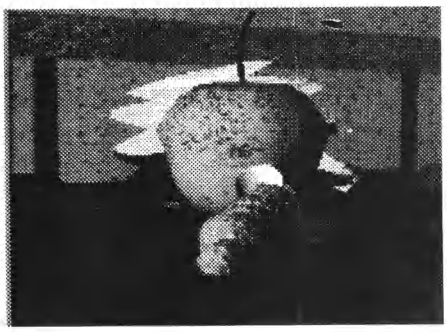
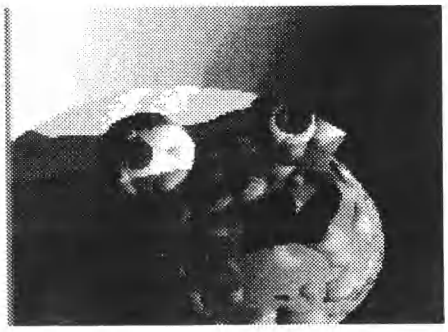
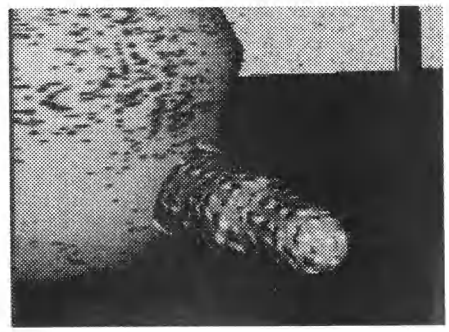
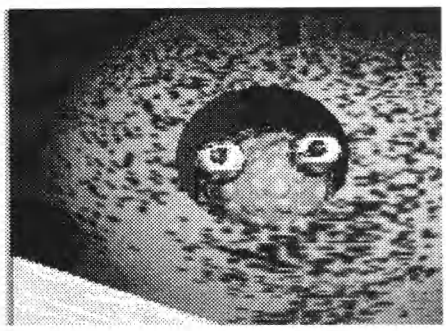
Efterskrift...

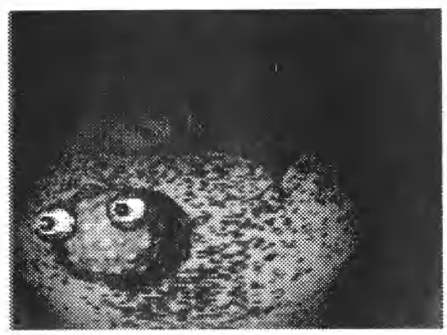
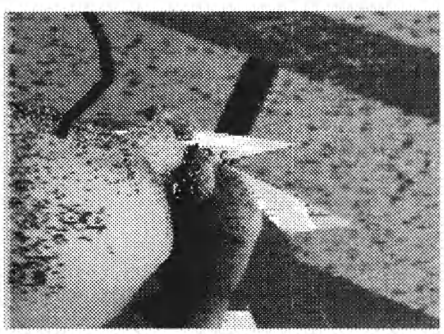
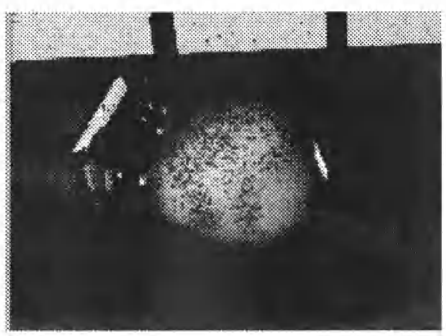
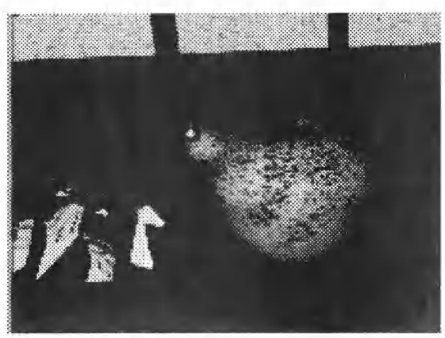
Nu har dette "kursus" kørt, siger og skriver, 28 gange, og det har berørt stort set alle de emner der kan beskrives. Effekter og Textures er måske ikke gennemgået så grundigt som nogle ville ønske, men da der er så mange aspekter i alle de indstillinger der er, så egner de sig ikke rigtigt til at beskrive, men indbyder simpelthen til at man eksperimenterer sig frem til de virkninger som man ønsker.

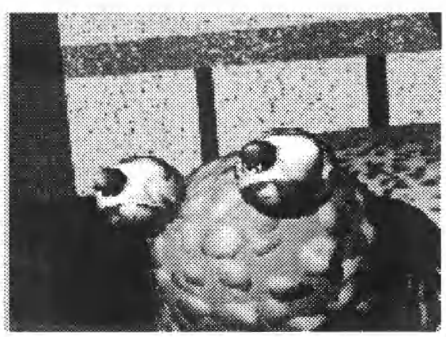
De mere basale funktioner i programmet skulle dog efter de anvisninger der har været beskrevet, være til at finde ud af, så man kan komme igang med at lave noget selv, og i det mindste kunne tjene som en reference. Hvis man er i tvivl om noget, kan man gå tilbage og se om der står lige det man skal bruge.

Det har ihvertfald været sjovt og spændende at skrive om Imagine og jeg har ihvertfald også lært noget mere om programmet end jeg kunne, da jeg startede på dette projekt. Der er jo det ved så komplekse programmer, at bedst som man sidder og laver noget, så





bliver man lige pludselig i tvivl om en ting, og så er det da rart at kunne slå op et sted og se hvordan det laves. Det har jeg såmænd selv prøvet, og minsandten om ikke det stod i et Amiga Advis.

Jeg vil dog ikke helt trække mig tilbage som skribent – det bliver dog nok om helt andre ting, men hvis du sidder inde med spørgsmål om Imagine, så er du velkommen til at skrive til redaktionen.

Tak for denne gang..... □

Amiga Advis Cd-rom vol. 2 – så er det tid igen...

■ Det har før været skrevet i bladet at nu var cd-2 under forberedelse og det har den såmænd også været, men så kom AmigaOS 3.5 og Master ISO ville ikke virke mere som et af de eneste programmer. Så farvel til Master ISO og nu har jeg så MakeCD istedet for, hvilket så betyder at vi nu endelig kan komme igen med AA cd-2.

Nu melder opgaven at fylde noget på denne cd sig så igen. Der vil naturligvis komme software af alle de anmeldte programmer, hardware, spil m.m. som vi nu kan slippe afsted med at få vores fingre i. Dvs. demo-udgaver, utilities, patches og andre ekstra ting, men mon ikke der også skulle blive plads til noget ekstra.

Noget ekstra

Mmm, ja tak, men hvad kunne dette så være.

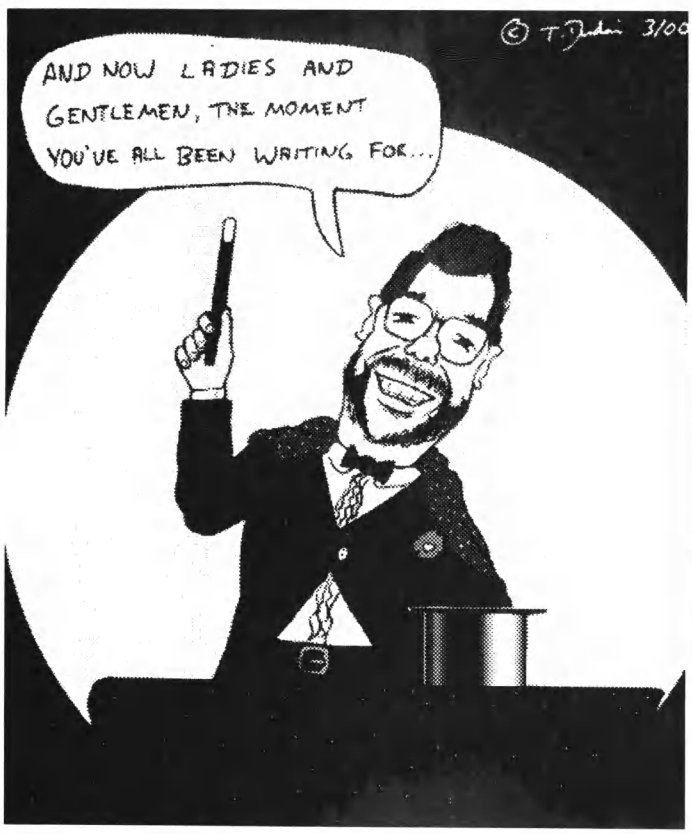
Ja, det kan faktisk være alt muligt lige fra lille Ib`s første hjemmelavede tegning til de nyligt frigivne source-koder til Quake. En helt konkret ting kunne f.eks. være at der nu er kommet et par hjemmesider op hvorfra man kan downloade ældre Amiga-spil fra, ganske gratis og uden at det er ulovligt.

Der er faktisk ret mange, og her ville det jo være i vores allesammens interesse at disse kom med på cd'en sådan at vi ikke alle sammen skal sponcere telefonselskaberne med mere end hvad der er allerhøjst nødvendigt. Dog skal jeg lige sige at jeg endnu ikke har haft tid til at undersøge om der er en betingelse om at man ikke må videregive disse gratis spil.

At man ikke kan tillade sig at downloade dem og sælge dem som rigtige spil er ganske klart, men med vores cd-rom pris på de 50 kr. som den vil koste er det jo ikke fordi der tjenes noget på den. For når man først trækker moms, porto, cover, telefonudgifter m.m. fra kommer det nok til at passe meget godt med de 50 kr.

Men for at vende tilbage til emnet så vil jeg opfordre jer til at sende evt. ting til mig som I gerne vil have med. Samtidigt er I også meget velkomne til at sende links til mig med steder hvorfra der er noget godt software vi kan tage med.

Husk bare lige at undersøge om det er i orden at vi gør det. □



AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5" Harddisk installationkit		190,00
3.5" Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
3.5" Disk HD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern		580,00
The Arcade Joystick		240,00
Competition Pro mini joystick		170,00
Ramudvidelser til Amiga	fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200		550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds	fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual		795,00
Alfa Power Contr.IDE,Amiga-500 1 stk.		500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram		1140,00
Turbo 1240 25 Mhz/0/0MB t.Amiga1200		2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb		4020,00

HARDDISKE:

AT-HD:1.6GB/1390,- 2.1 GB/1895,- 3.2 GB/2200,-
4.0 GB/2355,- 5.1GB/2930,- 7.0 GB/3790,-
16MB EDO-ram/530,- 32MB EDO/1180,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste
eller se den på http://inet.uni-c.dk/~absalon1

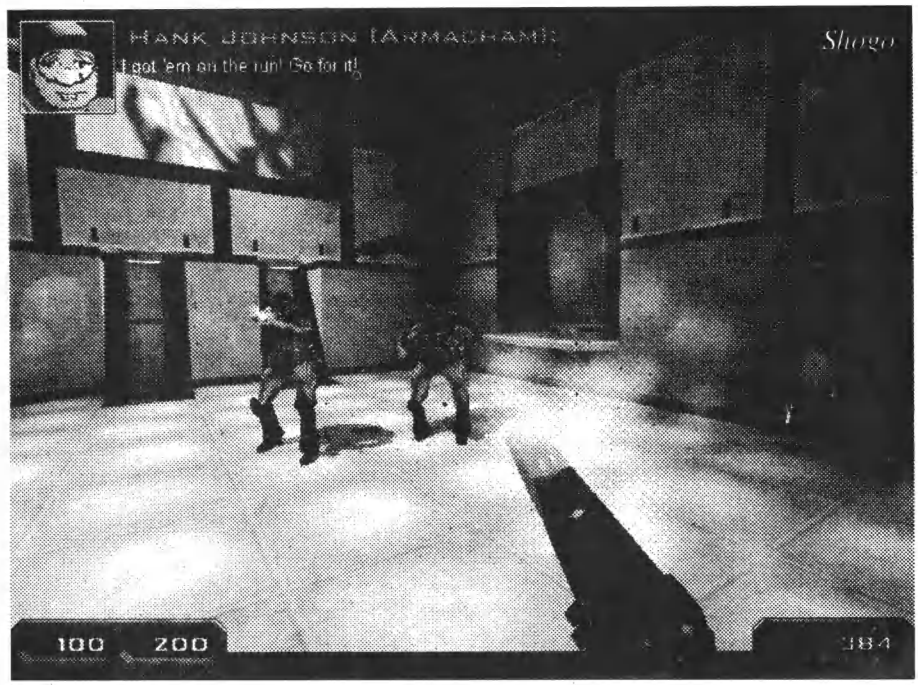
ABSALON DATA
Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.3/9-97

Spil-bunkeren
– den månedlige dosis

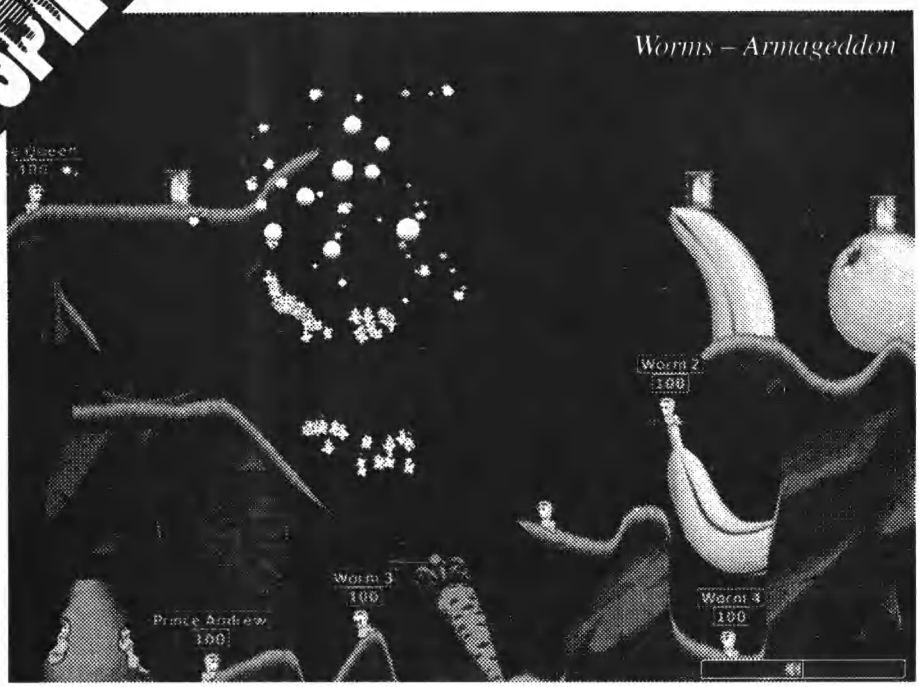
■ *Af Morten Skov*

Velkommen til denne måneds frit sammensatte sætninger, der mod al forventning endte med at indeholde et vist antal af referencer til kommende attraktioner der muligvis kunne tænkes at have en vis interesse for Amiga-ejere. Vi beklager meget.



– En af de mest spændende Amiga-spilnyheder i den forgangne måned var Amiga's månedlige brev til brugerne. I brevet kunne Amiga nemlig offentliggøre, at de havde lavet kontrakter med *Epic Marketing* og *Hyperion Software*. Det blev oplyst at Epic havde sikret en del nye spil til Amiga'en, men der blev desværre ikke gået nærmere ind på, hvad disse spil i så fald måtte være. Desuden vil Epic udvikle spil til de nye Amiga'er, og så må man jo blot håbe at de formår at holde en standard der ligger et stykke over hvad de hidtil har kunnet prale med. Heldigvis ser det ud til at Epic selv har set lyset og har købt rettighederne til det meget roste pc-spil, ***Simon the Sorceror 2***, hvis etter høstede store anmelderroser fra de hedengangne Amiga-blade. Amiga Advis ser frem til dette spil som vi håber vil falde os i hænde snarest muligt; faktisk burde det med lidt held være muligt at anskaffe sig en udgave af spillet når dette blad er landet på hylderne.

Aftalen med Hyperion Software virker umiddelbart mere interessant. Hyperion har gennem sin korte levetid vist sig yderst velvillige til at investere i nogle meget spændende projekter. Titler som *Heretic II*, *Shogo*, *Worms: Armageddon*, *Freespace* og *SiN* vil alle ende på Amiga'en før eller siden. Førstnævnte er allerede blevet anmeldt i det nyligt afdøde Amiga Format og Amiga Active. Begge steder med fantastisk succes. Nu venter vi blot på, at Hyperion skal få sendt os en kopi til anmeldelse af spillet der i skrivende stund endnu ikke er til salg hos forhandlerne. Fordi intet er for godt for jer læsere, og fordi spilsiderne ellers ville være ganske slunkne, har undertegnede forsøgt sig med lidt dybdegående journalistik og fået en lille snak med Hyperion's pressekontakt Benjamin Yoris. Hyperion's aftale med Amiga går i første omgang ud på konvertering af kendte titler til Amiga samt at producere en udgave af OpenGL til det nye OS. Som fastslået i brevet fra Amiga

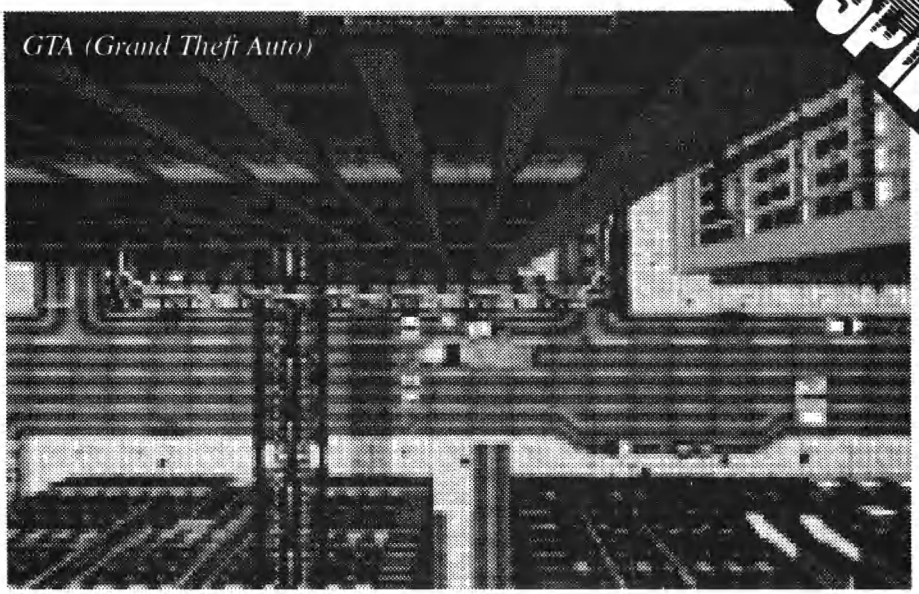


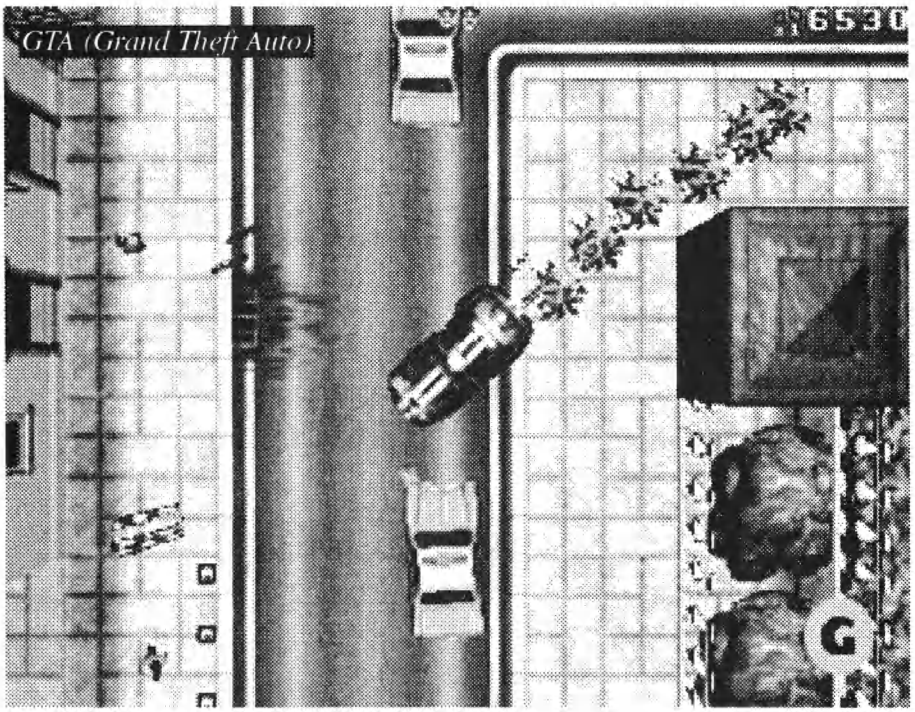
vil det ske i samarbejde med Tao Group der vil hjælpe og rådgive.

De af jer, der er trofaste læsere af bladet, vil kunne huske at vi for et par måneder siden havde en stor artikel med interview af flere spilproducenter. I den artikel fastslog Ben Hermans, direktør for Hyperion, at de behøvede et salg på 4.500 kopier af Heretic II for at kunne tjene penge på det. Direkte adspurgt om dette måls chance for opfyldelse svarede Yoris: *"Desværre er vi ikke så positive mere. Forudbestillingerne har ligget meget under det niveau, men vi håber at det bliver bedre hurtigt. Hvis man husker på at Wipeout kun har solgt omkring de 1.000 kopier, så kan man forstå vores bekymring."* Denne situation afspejler sig også i Hyperion's indstilling til at producere originale titler. *"Vi har ingen planer om dette i øjeblikket,"* siger Yoris og fortsætter *"udvikling af originale spil kræver mange flere menneskelige ressourcer – og ikke mindst økonomiske ressourcer – vi føler os sikre på at Amiga-brugere hellere vil have en konvertering hver anden, tredje måned end vente i flere år på en original titel."* At Hyperion mener det seriøst med konverteringer i rapt tempo efter hinanden demonstrerer Yoris effektivt, da han fortæller at Shogo er planlagt til starten af andet kvartal med SiN lige i hælene. Men denne skribent vil nu anbefale at slå koldt vand i blodet. Heretic II var oprindeligt planlagt til før jul. 1999, forstås.

Men hvad betyder alt dette så? Der kan vist ikke herske tvivl om at det er et meget interessant træk som Amiga her har gjort. I rækken af ejere efter Commodore er det første gang at et firma går ud og laver aftaler med et spilfirma. Det viser en interesse for markedets vitalitet. Desværre ville Yoris ikke kommentere aftalen i detaljer, så derfor er det uvist om Amiga er gået direkte ind og har givet Hyperion penge for at udvikle spil til de gamle Amiga'er. Naturligvis skal Hyperion betales for deres arbejde med OpenGL til de nye Amiga'er, men hvis der desuden er tale om betaling for spiludvikling, så er det en ganske historisk begivenhed. Det seneste tilfælde hos Amiga skal findes i 1993, hvor Commodore var finansielt involveret i udvikling af CD32 spillet Microcosm fra Psygnosis. Et spil der demonstrerede de meget fine grafiske egenskaber hos CD32'eren. Og det er her man skal lave en vurdering af Amiga's satsning. Hyperion's Yoris udtaler i ret tydelige vendinger at de ingen intentioner har om at udvikle originale spil. Hvis vi antager at Amiga nu er involveret økonomisk i Hyperions projekter til Amiga Classic, så virker det som et fornuftigt træk. Konverteringer vil holde liv i markedet, og give blade, brugere og forhandlere noget konkret at arbejde med. Forestiller vi os ligeledes at aftalen også indbefatter konvertering af spil til det nye styresystem, så bliver situationen mere mudret. Hvis Amiga skal gøre sig håb om at vinde en ny markedsandel, der skal gøre det hele interessant igen så kræver det mere end udgivelse af to år gamle pc-spil. Selvfølgelig er det ingen skade til at sådanne spil er til stede på platformen fra starten af, og det er her, jeg læser Hyperion's hovedopgave med hensyn til OpenGL til AmigaOS/Tao-version. Tao er et meget stort firma, de har adgang til de samme 3D-drivere som PlayStation 2 bruger, de kunne nok godt lave det andet selv. Men når Hyperion laver en OpenGL, så sikrer de sig selvfølgelig en udgave der kan virke med deres Amiga Classic-udgivelser. Dermed virker det hele som et meget fornuftigt samarbejde, for Hyperion og for Amiga-samfundet.

Men det afgørende for en genfødsel af Amiga'en vil være at få de store spilfirmaer tilbage til Amiga'en således at der vil komme helt nye produkter; forhåbentligt også nogle der er eksklusivt forbeholdt Amiga, så folk bare må eje én for at spille det ultra-seje spil. Her håber denne skribent på at Amiga vil følge op på takterne med Hyperion og betaler flere firmaer for at udvikle spil til Amiga. Det vil koste penge i starten, men det er altså spil der driver en stor del af værket i computerbranchen, og udgifterne vil snart stoppe. Når Amiga er en succes, skal firmaerne nok udvikle af egen lomme. Men det er altså ingen dårlig idé at betale et dygtigt firma for at levere netop det produkt, der udstiller din maskine, mest positivt. Ja, det er nu min mening.


GTA (Grand Theft Auto)



– For at dette ikke skal udvikle sig til en længere redegørelse for mine strøtanker, så vil jeg afslutte med nogle få andre begivenheder. Altid arbejdsomme *Alive Mediasoft* har heller ikke forsømt denne måned til at gøre opmærksom på sig selv. ***Super Taekwondo Master*** og ***Cedric*** hedder deres nyeste påfund. Og tilgiv mig venligst, kære læser, fordi jeg ikke løber op og ned ad væggen i sindssyg ekstase, men helt præcist *hvor* Alive graver deres titler op henne, forbliver mig en evig gåde. Af og til annoncerer de nogle virkeligt spændende titler som *Frontier II* og *Phantamasgoria*, men hvorfor disse to nyeste skud på stammen skulle hentes frem, det forstår jeg ikke. Hvis min hukommelse virker bare nogenlunde, så blev Super Taek. annonceret helt tilbage i en 1996-udgave af CU Amiga. Hvorfor nu en udgivelse? Cedric er ligeledes et mysterium. Spillet er rædselsfuldt, udviklet i Tyskland i min folkeskoletid og en hån mod alt, hvad der tilhører kategorien af gode ting©®. Normalt ville jeg udtrykke skuffelse over at så få titler fra Alive havner på mit eller Jan's bord, men denne måned vil jeg nøjes med at smile mit sarkastiske og dæmoniske smil.

I min søgen efter nyheder til denne måneds sider gik jeg ind på IRC kanalen ***#Amigadk***, der altid er et besøg værd. Her fik jeg det gode råd at kigge lidt på ***Payback***, som jeg har forsømt grumme og kun nævnt en enkelt gang sidste år. Heldigvis er vi ikke gået glip af alt, for udviklerne *Apex* regner først med en udgivelse i maj. For dem, der skulle stille sig ganske uforstående overfor navnet Payback, kan jeg oplyse, at det er en klon af det berømte pc- og PlayStation-spil ***GTA***. Og hvis du ikke kender det, så... ja, så kan det være det samme. Payback ser faktisk meget lovende ud. Kig selv på billederne. Nydelig 3D-grafik set ovenfra og herlige eksplosioner man kun kan elske! Apex lover at det vil køre flydende på en 040. Payback adskiller sig fra andre spil ved ikke at kræve PPC. Ja, faktisk understøtter det hverken PPC eller grafikkort. 020 og AGA er minimumskrav. Det er nu ikke fordi udviklerne vil udelukke nogen, men de er ikke i besiddelse af hverken PPC eller grafikkort. De lover dog, at hvis dette sker, så vil spillene blive opdateret til at understøtte dem begge. Men med en udgivelse i maj, så skal det jo nok til at gå stærkt. □

GTA (Grand Theft Auto)

NU med mere end 1000 titler på lager viser Alive, at når det drejer sig om spil, er vi suveræne!

Blade £9,99

The Prophet £19,99

Moonbases £14,99

Phoenix Fighters £14,99

Turbo Racer 3D £14,99

Virtual GP £19,99

Abuse £14,99

Foundation DC £14,99

Enemy £9,99

Tales from Heaven £19,99

Descent £14,99

Star Fighter £19,99

Quake £27,99

Wasted Dreams £24,99

ALIVE Adventure

Airbus A320	£12,99
B17 Flying Fortress	£12,99
Big Red Adv CD	£ 9,99
Blockhead 2	£ 7,99
Cannon Fodd Disk/CD	£ 4,99
Civilization CD&Disk	£ 9,99
Colonization	£12,99
Darkseed Disk/CD	£ 9,99
Dog Fight	£12,99
Dune 2	£14,99
F15 Strike Eagle 2	£ 9,99
F19 Stealth Fighter	£ 9,99
FrontierElite2 Disk/CD	£14,99
Global Effect CD	£14,99
Gunship 2000 AGA	£12,99
Heimdall 2 AGA	£ 4,99
Imperator	£14,99
Legends Disk/CD	£ 7,99
Lure of the Temptress	£19,99
Napalm CD	£29,99
Medieval Warriors	£ 9,99
Minskies Abduction	£ 4,99
Monkey Island 1or2	£19,99
Myst CD	£27,99
Operation Combat 2	£ 9,99
Populous 2	£19,99
Railroad Tycoon	£12,99
Red Mars CD	£19,99
Simon the Sorceror	£ 9,99
Sim City 2000 AGA	£ 9,99
Sim Life ECS/AGA	£ 9,99
Sixth Sense Disk/CD	£14,99
Syndicate	£19,99
The Clue Disk/CD	£14,99
Theme Park Disk/CD	£ 7,99
Timekeepers	£ 7,99
UFO ECS/AGA	£12,99
Valhalla 1,2or3 each	£ 7,99

ALIVE Sport

Advantage Tennis	£ 7,99
All Terrain Racing	£14,99
Blitz Tennis	£ 4,99
Brian Lara Cricket 96	£ 9,99
Burn Out AGA	£ 7,99
Daily's Horse Racing	£ 7,99
Eat the Whistle CD	£ 9,99
Euro League Manager	£ 9,99
Fifa Int'l Soccer	£ 7,99
Flyin High CD	£14,99
Football Glory	£ 4,99
Kick Off 2	£ 4,99
Micro Machines	£ 9,99
Nick Faldos Golf	£ 4,99
Nigel Mansell Disk/CD	£ 9,99
On The Ball ECS/AGA	£14,99
PGA Golf	£ 9,99
Pinball Damage CD	£14,99
Pinball IllusionsAGA	£ 4,99
Player Manager2AGA	£ 9,99
Rally Championships	£ 9,99
Roadkill Disk/CD	£ 4,99
Road Rash	£ 7,99
Rugby League Coach	£ 4,99
Sensible Golf	£ 9,99
Slam Tilt AGA	£ 7,99
Speedball	£ 4,99
Street Racer Disk/CD	£ 7,99
Super Skidmarks+CD	£ 7,99
Super Tennis Champs	£ 9,99
SWOS 97/98	£12,99
Tennis Cup 2	£ 4,99
Turbo Trax	£ 4,99
Ultimate Soccer Man'	£14,99
Virtual Karting AGA	£ 4,99
VirtualKarting2Disk/CD	£ 9,99
World Leader Board	£14,99
XTR AGA	£ 9,99

ALIVE Action

Aftershock (for quake)	£14,99
Apano Sin CD	£14,99
Breathless AGA	£ 9,99
Banshee AGA	£ 4,99
Chaos EngineDisk/CD	£ 4,99
Dangerous Streets	£ 7,99
Damage	£ 9,99
Desert Strike	£ 9,99
Death Mask	£ 4,99
Doom Trilogy CD	£14,99
Final Doom CD	£ 9,99
Final Odyssey CD	£ 7,99
Genetic Species CD	£29,99
Gloom Deluxe	£ 4,99
Guardian Disk/CD	£ 4,99
Jetstrike Disk/CD	£ 9,99
JurassicPark AGA	£ 9,99
Mortal Kombat	£ 9,99
Myth	£ 4,99
Ninja Warriors	£ 4,99
OloFight AGA	£14,99
ProjectX	£14,99
Pulsator CD	£14,99
Q!Zone (for quake)	£ 9,99
Rise of Robots	£ 4,99
Second Samurai AGA	£12,99
Skeleton Krew AGA	£ 4,99
Shadow Fighter AGA	£14,99
Shadow of theMoonCD	£14,99
Strangers CD	£ 7,99
T-Zero CD	£29,99
Trapped 2 CD	£19,99
X-Men (for Quake)	£19,99
XP8 ECS/AGA	£ 4,99
WipeOut CD	£29,99
Worms DC AGA	£12,99
Zeewolf 1or2	£ 4,99
Zombie Massacre	£14,99

ALIVE Platform

Allo Allo	£ 4,99
Base Jumpers	£ 4,99
Dog Fats	£ 7,99
Brian The Lion CD	£14,99
Bubble Bobble	£ 9,99
Bubba 'N' Stix CD	£ 4,99
Bubba 'N' Squeak	£ 4,99
Chuck Rock 1or2	£ 4,99
Charlie J Cool	£ 4,99
Dennis AGA	£ 9,99
Exile ECS/AGA	£ 9,99
Flood	£ 7,99
Flash Back	£14,99
Forest Dump	£ 7,99
Gulp Disk/CD	£ 4,99
Impossible Mission	£ 4,99
JamesPond2ECS/AGA	£ 4,99
KangFu CD	£ 7,99
Lemmings	£ 4,99
Lemmings 2	£14,99
Marvin's Adv AGA	£ 4,99
Morph Disk/CD	£ 9,99
NaughtyOnesDisk/CD	£ 4,99
onEscapee CD	£24,99
Putty	£ 7,99
Pushover	£ 9,99
Ruffian	£ 4,99
Silly Putty	£ 9,99
Snapperazzi	£ 4,99
Soccer Kid AGA	£14,99
Super Putty CD	£ 9,99
Superfrog CD	£14,99
Sword	£14,99
Tin Toy AdventurAGA	£14,99
Trolls Disk/CD	£ 9,99
Troddlers	£ 9,99
Wiz 'N' Liz	£ 9,99
Zool Disk/CD	£ 4,99

ALIVE Compilations

A7+ CD	£ 9,99
Adventurers Lair CD	£19,99
Amiga Classix CD	£12,99
Arcade Classix CD	£12,99
Mutantology CD	£14,99
The Best of Gremlin	£24,99
The CDS Coll' CD	£14,99
The Isiona Coll' CD	£14,99
Vulcanology CD	£ 9,99

ALIVE Kids

Bertie's KingdomCD	£ 9,99
CJ In The USA	£ 4,99
Count Duckula 1or2	£ 4,99
Dino Detective	£ 4,99
Dizzy Fantasic	£ 4,99
Dizzy Prince Yolk	£ 4,99
Dizzy Magic Land	£ 4,99
Dizzy 6 Pack CD	£19,99
Duck Tales	£ 7,99
Huckleberry Hound	£ 4,99
Kids Rule OK 1or2	£ 4,99
Mickey's 123	£ 7,99
Pixie & Dixie	£ 4,99
Playdays	£ 4,99
Playdays Paint	£ 4,99
Scooby-Doo	£ 7,99
Sooty and Sweep	£ 4,99
Steg the Slug	£ 4,99
Super Seymour	£ 4,99
The Flintstons	£ 7,99
The Jetsons	£ 7,99
Tom & Jerry	£ 4,99
Top Cat	£ 7,99
Wacky Racers	£ 7,99
All 10/10 Range each	£ 4,99
All ADI Range each	£ 4,99

The Pulse **er et 24 sider** GRATIS **trykt katalog om Amiga-spil, seriøst software og hardware. Der er cirka seks spilanmeldelser i hvert nummer, inklusiv mange eksklusive anmeldelser, såsom denne måneds anmeldelse af Virtual GP. Der er også to klassiske anmeldelser hver måned samt en køber-guide til seriøst software og hardware. Så er der en dobbelt side med alle Amiga-nyhederne. For et år siden var The Pulse kun på 16 sider, men i dag har det 24, farve for- og bagside og udvider hele tiden. The Pulse præsenterer næsten 700 forskellige spil med over 300 ændringer hvert nummer. Det har også fire sider om seriøst software og hardware. Så hvis du gerne vil have en fuld oversigt over Amiga-software og -hardware uden at skulle gennemgå alt pc-skidtet, så ring til nummeret nedenunder, fordi ligesom Alive selv, så er alt i The Pulse "Powered by Amiga" (100% ægte)** Ring og få dit gratis eksemplar nu!

ALIVE

P&P £2.50 Per Item Up to max £30

Po Box 940 Dep:0E
Nottingham NG17 7FA
England

Tel: +44 (0) 1623 467579

WWW.innotts.co.uk/alive-mediasoft

NYT CDcatalogue 1.4

GRATIS ved alle ordrer over £20

CD Catalogue giver dig en chance for at prøve de nyeste demoer, opdateringer, spændende DOOM- & Quake-baner samt hundredevis af HD-installationsprogrammer. Alt sammen for kun £3.

At bestille hos Alive Mediasoft

■ At købe produkter hos en udenlandsk forhandler er noget anderledes end at gå ned i Brugsen og købe en liter mælk, mens det er egnetlig ikke er så forskelligt fra almindelig postordresalg i Danmark.

Problemet der kan være er naturligvis de forskellige valutaer, og det at føre beløbet sikkert frem til sælgeren, som i dette tilfælde Alive Mediasoft.

Et alment råd skal dog være at jeg synes du skal starte med at snakke med din bank om det, da det jo er et af deres specialer.

Prisen: Da forskellen mellem engelske pund (£) og danske kroner (DKr) kan variere lidt, gør priserne det også, men som regel er kursen 11–12 DKr. pr. £.

Det vil sige at et spil som f.eks. Napalm som koster 29.95£ i danske kroner koster et sted mellem 329,45 og 359,40 (+porto) afhængigt af af den aktuelle kurs, men denne problemstilling kan banken sikkert hjælpe med, ellers er der en hjælp-side på Alive's hjemmeside.

Følgende tekst er funde på Alive's hjemmeside og naturligvis fordansket efter beste evne.

På deres hjemmeside (***www.innotts.co.uk/alive-mediasoft***) kan man finde en ordreform som de vil have at man printer ud og sender til dem og den ser sådan ud:

Name *(navn)*:
E-mail *(e-post-adresse)*:
Address *(adresse)*:
Town *(by)*:
Country *(land)*:
Post code *(postnummer)*:
Telephone *(telefon)*:
I am Paying by: Cheque / Postal order
(jeg betaler med: Check/postanvisning – angiv den ønskede)
I would like to order the following:
(Jeg vil gerne bestille følgende)

Anden del af skemaet indeholder:
Game *(spil-titel)*
Media *(medie – cd el. diskette)*
Price *(pris)*
P & P *(porto/forsendelse)*

Sedlen skal så sendes til:
Alive Mediasoft, PO Box 940
Kirkby-in-Ashfield
Nottingham
NG17 7FA
England

Forsendelse for de fem første produkter koster £ 2,00 pr. stk. når man bor i europa, men udenfor England. Over fem produkter er forsendelsen for disse gratis, altså max. £ 10,00.

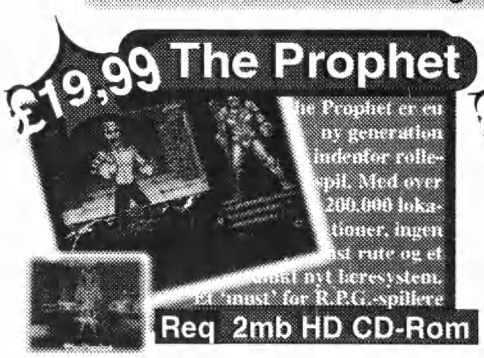
Ved betaling med check eller postanvisning skal der betales i engelske pund, men hvis man vedlægger ekstra 10 pund til sin ordre, kan man lave sin betaling i egen veluta og Alive vil så selv veksle det til £.

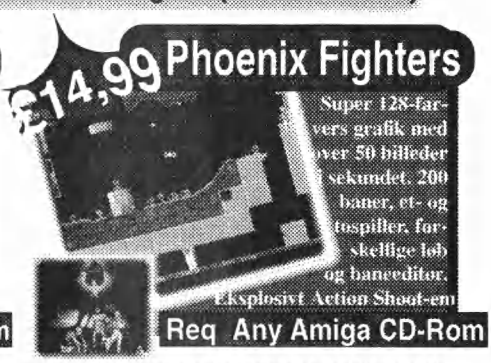
Man kan også overføre beløbet via sin bank og når dette er gjort skal man sende en e-post på denne adresse:
jenniealive@innotts.co.uk

Alive's bank er: ***Barcalys Bank, PO Box 57, Mansfield, Notts NG18 1HT, England.***

Kontoen er: ***20-55-62*** *(type/reg. nr)* & ***40533726*** *(bank konto nr.)* □

Med mere end 700 forskellige på lager har Alive alle de spil, som du får brug for (100% AMIGA)





ALIVE Adventure

Darkseed CD&Disk	£14,99
Dungeon Master 2	£ 9,99
Foundation DC NEW	£14,99
Moonbases NEW	£19,99
Napalm	£29,99
Labyrinth of Time NEW	£14,99
Red Mars NEW	£19,99
Sabre Team (CDorDisk)	£ 9,99
Sim City 2000	£ 9,99
Star Trek 25th Aniv	£14,99
Wasted Dreams NEW	£27,99

ALIVE Sport

Goal 2000 NEW	£14,99
Micro Machines	£ 9,99
Nick Faldos Golf	£ 4,99
Pinball Illusions	£ 4,99
SWOS 97/98	£12,99
Virtual GP NEW	£19,99

ALIVE Compilations

Amiga Classix	£14,99
The Best of Gremlin	£24,99
The CDS Collection	£14,99
The Isloma Collection	£24,99
Vulcanology	£ 9,99

ALIVE Action

Apano Sin NEW	£14,99
Banshee	£ 4,99
Doom Trilogy 68k&PPC	£14,99
Enemy	£ 9,99
Genetic Species	£27,99
OloFight	£14,99
Quake (TQC Free)	£27,99
Skeleton Krew	£ 4,99
Star Fighter NEW	£19,99
Trauma Zero NEW	£29,99
XP8	£ 4,99

ALIVE Platform

Base Jumpers	£ 4,99
Bog Rats	£ 7,99
Flood	£ 7,99
Lemmings	£ 4,99
onEscapee	£22,99
Ruffian	£ 4,99
Superfrog CD NEW	£14,99
Trolls Disk&CD	£ 9,99
Troddlers	£ 9,99
Wiz 'N' Liz	£ 9,99
Zool Disk&CD	£ 4,99

Alive's 24-siders gratis trykte katalog The Pulse fyldt med spil-anmeldelser, nyheder, Previews m.m.

ALIVE

FREE P&P Don't Be Penalised Use Alive's New Service and get free P&P

Po Box 940 Dep:AA
Nottingham NG17 7FA
Tel: +44 (0) 1623 467579
Åbningstider 10:00-19:00
mandag til fredag
WWW.innotts.co.uk/alive-mediasoft

NYT CDcatalogue 1.4 £3

CD Catalogue giver dig en chance for at prøve de nyeste demoer, opdateringer, spændende DOOM- & Quake-baner samt hundredevis af HD-installationsprogrammer. Alt sammen for kun 3.

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. Pc- og Mac-formaterede disketter accepteres også.
Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

PC-drev til Amiga'en

? Hej
Jeg er kommet over en del diskettedrev fra ældre MSDOS-pc'ere (486'ere). Både 1,4 og 2,8 MB drev. Er det muligt at bruge dem i en Amiga 4000, evt. kun som MSDOS-PC-drev?

På det ene drev er der to sæt jumpere hvoraf det ene har betegnelser som DS0, DS1 og en række som hedder IFH2H4, uden at man umiddelbart kan se hvor de hører til. Den anden jumper har betegnelser som T1 og DCRY. Hvis der skal ændres på disse jumpere hvad skal de så står på, alt efter hvilket drev man vil kalde dem ?

2,8-drevene har ikke separat strømstik. Er der derfor en måde at finde stømpindene på i multistikket? Hvis de da kan benyttes.

Med venlig hilsen
Bo Kanstrup

! Hej Bo
Så vidt jeg ved er det ikke muligt at sætte et pc-drev i en Amiga, simpelthen fordi styreelektronikken i drevet er forskelligt.

Peter, Amiga Advis

Problemer med harddisken

? Jeg har måttet lide den tort at miste en partition på min harddisk sidst sidste år.

For et stykke tid siden ville jeg tjekke harddisken jeg booter fra med dens partitioner fordi den ene ikke virkede, den med WorkBench 1.3 til de ældgamle spil.

Herunder opdagede jeg, da jeg ville kopiere indholdet over på en anden harddisk, at der var nogle filer der ikke var synlige i AmigaDOS. Jeg så dem i det ældgamle program DiskMaster.

Tilsyneladende hed de qxhz og der var flere af dem i samme skuffe. Af forskellige størrelser og med forskellige oprettelsesdatoer. Og besynderligst nok. De lod sig ikke slette, men Copy flyttede filerne med.

Altså, jeg flyttede alle andre filer end lige dem. Så formaterede jeg harddisken efter at have gemt oplysningerne om partitionerne i HDToolBox.

Og da jeg rebootede efter at have formateret alle harddiskens partitioner, var to patitioner på den anden harddisk pludseligt ikke validerede.

Jeg kiggede i HDToolBox for at se at den anden harddisks specifikationer var ændrede, men for ikke at gentage en gammel skade, klikkede jeg fortryd i stedet for ja til at gemme nye oplysninger.

Jan har for nogle numre siden skrevet om at editere drevenes oplysninger ved håndkraft når sådan noget sker og jeg har fået en kopi af en fileditor til harddiske, altså et program der læser blokkenes indhold direkte, hvorefter man går ind og ændrer de hexadecimale oplysninger og gemmer dem oveni.

Denne praksis har jeg udført i årevis med disketter, men jeg må tilstå at mine korte studier af harddiskens oplysninger ikke i sig selv gav mig megen hjælp.

Jeg har fundet frem til et program af alder på et par år eller tre, men det skal registreres førend det kan bruges.

Jeg har nu skrevet til indehaveren af ophavsrettighederne i håb om at der på den efterhånden gamle adresse er hjælp at hente.

Programmet skulle efter sin egen beskrivelse være i stand til at foreslå hvad de tabte oplysninger skulle være, hvorefter man kan konfirmere eller ændre, hvis man er så heldig at have et stykke papir hvorpå man har skrevet de væsentlige data om start- og slutcylinder på partitionerne samt navnene på dem.

Lykkes mine anstrengelser til min fulde tilfredshed, skal jeg nok beskrive processen.

Men indtil da kunne jeg da godt tænke mig at høre om andre har haft et underligt problem med filer af samme navn, forskellige datoer og af forskellig størrelse. Og så ydermere være urekognoserbare i en shell.

Thorsten Bo Hansen

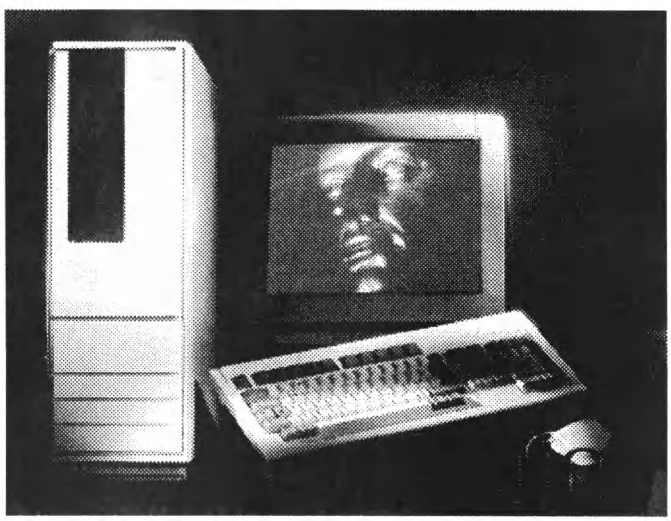
Få dig en *ægte* Multimedia Computer

Hvad med en AMIGA 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke

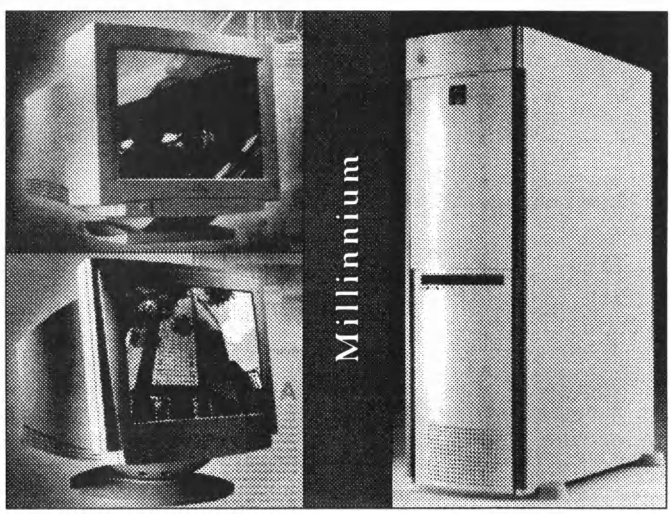
Eller måske en AMIGA 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



OK – hvad så med en Millinnium:

- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet



Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

KØBES:

SÆLGES:

GVP Impact Vision 24 v.2.0 upgrade pakke til A2000/3000 versionen af IV24. Indeholder: V.2.0 ROM (Med denne ROM kan VI24 bruges med A4000/AGA), Caligari24 – 3D-program, Macropaint IV24 2.0 – paintboxprogram, Desktop Darkroom – billedbehandling, MyLad – Software til realtime vidoewipes ml. to videokilder. Inkl. org. emballage og alle manualer. 150 kr.

A500 med ialt 1 MB RAM (Commodore RAM-udvidelse), Kickstart 1.3 og mus. Inkl. spillet Hunter samt Art Department Pro begge med manual og i org. embl. Amiga'en sælges uden strømforsyning, men er afprøvet, i pæn stand og 100% funktionsduelig. 200 kr. eller evt. i bytte med 1 MB RAM udvidelse til A500+.

Star LC 24-10, 24-nåls printer. Inkl. Centronics parallelkabel og alle manualer. Printeren skal have nyt farvebånd, men er ellers i god stand. 100 kr.

Alt sendes pr. efterkrav. Priserne er uden forsendelse.

Mikkel, 46 32 27 54
mhald@bigfoot.com

Amiga 2000 sælges. Med 5 MB RAM, Multivision scandoubler/flickerfixer, GVP Series II SCSI controller (kan udvides med endnu 4 MB 30-pin SIMM-RAM) 2 Quantum SCSI harddiske på ialt 90 MB, 2400 baud Supra internt modem (m. embl. software og manual) MegaMix Master Sound Sampler til parallelporten inkl. software og manual, joystick, mus og tastatur. AmigaOS 2.1/Kickstart 2.04. Org. Interword 1.0 og DeluxePaint IV begge inkl. manualer.

Sælges kun samlet: 1.000 kr. Kan evt. afhentes i Aalborg. Sendes ellers pr. efterkrav. Pris er uden forsendelse.

Johan, 98 16 11 42

Aminet CD 26 (XiPaint 4.0), Aminet CD 27 (KangFu), Aminet CD 28 (CygnusEd 3.5c), Aminet CD 30 (Gloom3), Aminet CD 33 (Marblelous II), Aminet CD 35 (Digital Almenac IISE), Pris 50,- pr. stk. + porto.

Hvis du køber flere end 1 er prisen 40,-. Hvis du køber flere end 2 betaler jeg portoen. Evt. kan Quake 1.09 (Amiga/PC) indgå som bytte.

Rolf, rolfr@worldonline.dk

BYTTES:

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 15
- **Can you IMAGINE that? –** Del 28 (og sidste del!)
- **Make-CD 3** – cd-brænderprogram
- **fxPaint** – Nyt tegneprogram til Amiga'en
- **Interview med Kiwi Multimedia**
- **Evt. *dit* indlæg...**

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...

PÅ GENSYN D. 18. MAJ!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kiosker landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr. 29,95	
3 Numre	Kr. 84,00	(=kr. 28,- pr. stk.)
6 Numre	Kr. 162,00	(=kr. 27,- pr. stk.)
12 Numre	Kr. 324,00	(=kr. 27,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/99–9/99 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/98 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.10,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-9/99).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse.

Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede varer (f.eks. »6 numre af AA fra nr. 6/98«) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Aminet-abonnements-ordningen

Efter at Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet-ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det foregår som en abonnements-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne udkommer ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 36 i april, nr. 37 i juni, nr. 38 i august osv.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af en Aminet-cd den 1. i måneden hvor den udkommer, idet vi så kan foretage bestillingen den 8. for at sikre os at være forrest i køen når de skal sendes ud.

Du kan nu også bestille nogle af de tidligere Aminet-cd'er samt Aminet Set'ene. Disse bliver dog kun taget hjem sammen med de aktuelle Aminet-cd'er.

Priser:
Aminet 24–33 ..... kr. 119,- pr. stk.
Aminet Set 4–8..... kr. 249,- pr. stk.

Tidsfrister:
Aminet 36 i april, frist den 1/4-2000
Aminet 37 i juni, frist den 1/6-2000
Aminet 38 i august, frist den 1/8-2000

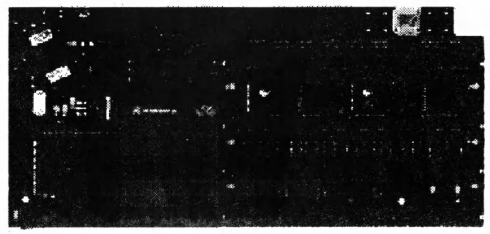
Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis.

Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

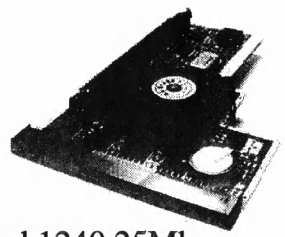
Kiwi Multimedia

Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk

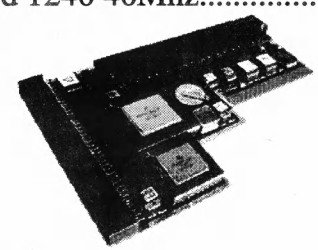


CyberStorm MK3 060 50 Mhz.....5.295

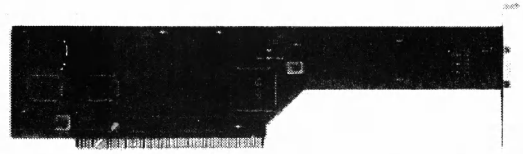
Blizzard 1260 50Mhz.....3.695



Blizzard 1240 25Mhz.....2.295
Blizzard 1240 40Mhz.....2.495



Blizzard 1230 50Mhz.....2.295
SCSI Blizzard.....895



CyberVision 3D.....1.995
CyberVision scandoubler.....ring!

CyberStorm
Blizzard 1260
Blizzard 1240
Blizzard 1230
CyberVision 3D

Frejasvej 71, 3600 Frederikssund, Danmark - www.kiwimultimedia.dk

This was brought to you

from the archives of

http://retro-commodore.eu